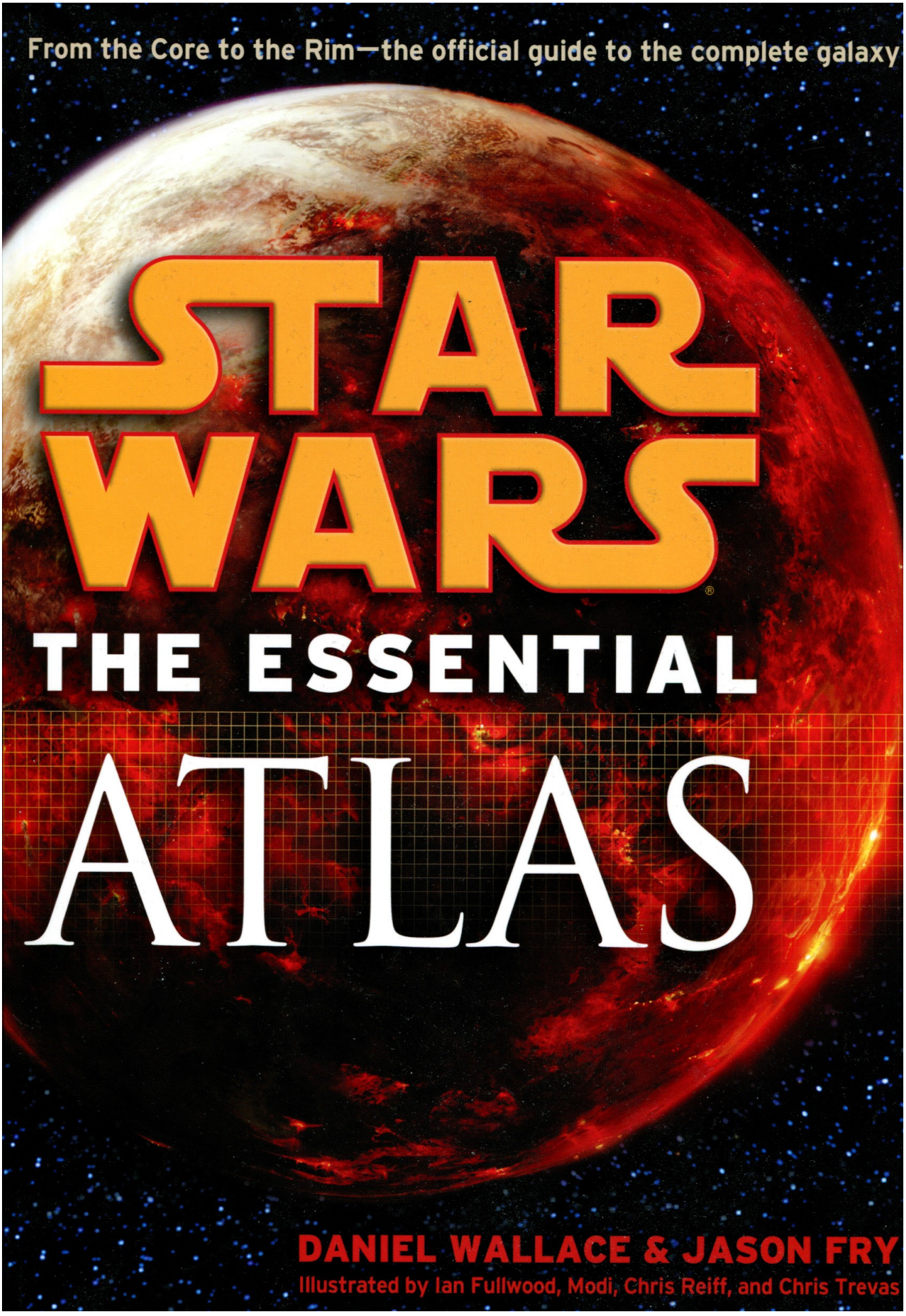
From the Core to the Rim—the official guide to the complete galaxy



STAR WARS®

THE ESSENTIAL ATLAS

DANIEL WALLACE & JASON FRY

Illustrated by Ian Fullwood, Modi, Chris Reiff, and Chris Trevas

Содержание

Вступление. Галактика, звезды и планеты 4

I Политическое деление галактики 9

Политическое деление галактики 9
География и структура Сената 12
Системы, секторы, субсекторы и регионы 14
Глубокое Ядро 19
Миры Ядра
Астронавигация, навигационные компьютеры и торговые маршруты 22
Жизнь космического путешественника – БСО и ИмРеПра 24
Колонии 25
Население галактики 28
Внутреннее Кольцо 31
Регионы Экспансии 34
Двадцать чудес галактики 37
Среднее кольцо 39
Независимые образования в Империи 42
Пространство Хаттов 43
Планеты и иные важные объекты Пространства Хаттов 46
Внешнее Кольцо 49
Дикий Космос и Неисследованные Регионы 53
Различные регионы 55

II Планеты галактики 58

Аего 59
Альдераан 60
Анаксис 61
Орд Мантелл 106
Оссус 107
Раката Прайм (Лехон) 108

Аноат 62 Раксус Прайм 109
Ансион 63 Раттатак 110
Бакура 64 Рен Вар 111
Беспин 65 Рилот 112
Бестин 66 Риши 113
Бисс 67 Родия 114
Боз Пити 68 Руусан 115
Бонадан 69 Салласт 117
Ботавуи 70 Салюкемай 118
Брентаал 71 Сернпидал 119
Гаморр 72 Таанаб 120
Геонозис 73 Тайферра 121
Дагоба 74 Татуин 122
Дантуин 75 Тет 123
Датомир 76 Тойдария 124
Зонама Секот 77 Тритон 125
Илум 78 Тунд 126
Итор 79 Утапау 127
Кали 80 Фелуция 128
Камино 81 Фондор 129
Кашиик 83 Хейпс 130
Кессел 84 Хоногр 131
Кореллия 85 Хот 132
Коррибан 86 Шадда-Би-Боран 133
Корусант 87 Эндор (Лесная Луна) 134
Кристофсис 88 Эриаду 135
Ксилла 90 Явин 4 136
Куат 91

Майгито 92
Маластар 93
Мандалор 94
Мимбан (Циркапус V) 95
Мон Каламари 96
Мустафар 98
Набу 99
Наги 100
Нал Хатта 101
Нар Шаддаа 102
Неймодия 103
Н’зот 104
Нубия 105

III Атлас галактической истории 138

Дореспубликанские цивилизации 139
Периоды исследования республики 142
Основные торговые маршруты 143
Разрез 146
Расы-первооткрыватели 147
Семь самых загадочных артефактов галактики 151
Беспорядки Канца 152
Хейпанское Скопление 153
Хайдианский Путь 155
Планеты и иные важные объекты сектора Арканис 159
Планеты и иные важные объекты Кашиикского Региона 163
Темные времена 169
Централия 172
Корпоративный сектор 173
Планеты и иные важные объекты Корпоративного сектора 174
Планеты и иные важные объекты Явина и Гордианского Предела 180
Торговля спайсом 185
Теневые космопорты галактики 188
Планеты и иные важные объекты Пространства Мон Каламари 191

Планеты и иные важные объекты Эндора и сектора Модделл 192
Карманные империи 195
Империя Чиссов 199

Вступление

Галактика, звезды и планеты

Академия Торгового Флота Баобаба, Манда:
Ориентирование будущих офицеров, День 1

Меня зовут Крикс Q5 Баобаб, и к тому времени, как вы покинете класс, вам будет знаком каждый метр моего фрахтовщика. Но вы никуда не полетите до тех пор, пока не узнаете, через что именно вам придется полететь.

Это наша галактика. Она представляет собой сверкающий диск, около ста тысяч световых лет в поперечнике. Там находится более четырех миллиардов звезд – и только четверть из них была тщательно исследована. Все они вращаются вокруг центра галактики, вот так. Не слушайте, что говорят напыщенные жители Миров Ядра – этот центр отнюдь не Корусант. Черная дыра, вес которой равен весу четырех миллиардов солнц, вот что он такое. Только дроиды-разведчики сталкивались с ним лицом к лицу, но расположен он вот здесь.

Вон та яркая сфера в центре? Это Глубокое Ядро. Оно примерно семь тысяч световых лет в поперечнике, и в нем расположено около тридцати миллиардов звезд. Я был там; если вам не повезет, вы тоже там окажетесь. В самом его центре расстояние между звездами составляет одну сотую от светового года – я видел, как они сталкиваются и разрывают друг друга на кусочки.

Большая, яркая часть галактики – это диск со спиральными рукавами, вращающийся вокруг Глубокого Ядра. Вон те пустые промежутки между рукавами? Они вовсе не пустуют. Там хватает звезд, а темными они выглядят потому, что там отсутствуют яркие супергиганты, а также светящиеся облака пыли и газа, которые можно увидеть только в рукавах.

Галактический диск отнюдь не идеально плоский – вопреки тому, что вам показывает одна из дешевых флимсипластовых карт, хватает звезд и над, и под основным контуром. Более того, большинство из тех, которые вам предстоит увидеть, расположены чуть выше или ниже, менее чем в тысяче световых лет. Мы можем считать нашу галактику тонким диском диаметром

около 200 тысяч световых лет. Добавим по тридцать пять сотен световых лет с обеих его сторон – представьте два больших куска хлеба, между которым лежит тонкий бифштекс из нерфы – так вот, это уже будет диском толстым. Есть и более далекие звездные системы, однако в них очень редко находятся планеты. И, кроме того, существует звездный нимб – огромная сфера, окружающая целую галактику; именно там расположено несколько миллиардов звезд, вращающихся по вытянутым эллиптическим орбитам.

Вначале я сказал, что в галактике находится около четырехсот миллиардов светил – но это не значит, что в ней четыреста миллиардов звездных систем. Кто из вас родом из системы с двойным солнцем – или тройным, или даже более того? Вот о чем я говорил. В галактике около 180 миллиардов звездных систем. Кто-нибудь знает, на скольких из них зародилась жизнь? А как насчет разумных рас? Ну, кто-нибудь? Правильный ответ: на очень немногих. Чтобы понять, почему так, придется расширить познания о звездах.

В целом, звезды делятся на несколько подтипов – O, B, A, F, G, K и M – в зависимости от цвета, который определяет температуру на поверхности. Сначала идут горячие звезды, голубые O и B, а также белые A. Следующие – желтые, средние по температуре F и G. За ними – холодные, оранжевые K и красные M. Мы также различаем звезды в зависимости от размеров. И, если мы сложим все данные, то получим кое-что интересное.

Девять из десяти звезд в галактике попадают в группу, называемую основной последовательностью. O, B и некоторые A существуют всего несколько миллионов лет, в то время как F – желтовато-белые карлики-долгожители. На некоторых F зародилась разумная жизнь, однако ее не существует на O, B и большинстве A – просто потому, что на это не хватило времени.

Далее по частоте находятся карлики G и K. Возраст этих звезд - несколько миллиардов лет, и этого вполне достаточно для зарождения живого. Манда Прайм – звезда основной последовательности G; ваше родное солнце, скорее всего, тоже будет G или K. Следом идут красные карлики M. Они уже просуществовали целую вечность, но слишком холодные и бледные для жизни.

Вопрос: какой тип звезд является самым распространенным? Ты, чадрафан. Тип G? Нет, нам не настолько повезло. Это тип M – целых 70% звезд галактики являются красными карликами. В нашем субсекторе находится 84 обитаемых звездных системы, зато 344 из общего числа освещаются теми самыми карликами. Они дают примерно столько же света, сколько какая-нибудь луна, так что не пытайтесь отыскать их на небосводе. Сомневаюсь, что кто-то вообще летал туда – столетия назад их уже исследовали республиканские проботы, и если там не нашлось никаких полезных минералов, то на этом дело и закончилось.

Завершив подсчеты, становится ясно, что в изученной галактике находится около 7,1 миллиарда обитаемых звезд – примерно 3,2 миллиарда обитаемых систем. И это далеко не все – по нашим данным, есть еще около миллиарда неизученных территорий, где тоже зародилась жизнь. Однако большинство этих мест живут своей изолированной жизнью: если я не ошибаюсь, то лишь 69 миллионов достаточно велики, чтобы заслужить внимание Империи, а официальными ее членами стали только 1,75 миллионов.

Что такое? А, ты хочешь получить ответ на главный вопрос жизни. Ну, никто не знает этого наверняка – не забывай, исследована лишь четверть галактики. Однако в Империи известно около пяти миллионов разумных рас. Несложно догадаться, что существует еще немало видов, с которыми нам

только предстоит встретиться. И, как только это свершится, торговцы Баобаба продадут им именно то, что они хотят.

Обитаемость звезд основной последовательности

Тип	Характеристика	Примеры систем	Возраст (в годах)	% звезд	% обитаемости	Обитаемых в известной галактике
O	Голубая	Гарниб	< 1 миллион	1%	10%	100 миллионов
B	Голубая	Кессел	10 миллионов	1%	10%	100 миллионов
A	Белая	Колу	От 400 миллионов до 2 миллиардов	1%	10%	100 миллионов
F	Желтовато-белая	Ропаги	4 миллиарда	1%	10%	100 миллионов
G	Желтая	Корелли я	10 миллиардов	4%	50%	2 миллиарда
K	Оранжевая	Явин	60 миллиардов	15%	25%	3,75 миллиарда
M	Красная	Бараб	> 100 триллионов	70%	1%	700 миллионов
—	Неосновной последовательности	Различные системы	—	10%	5%	500 миллионов

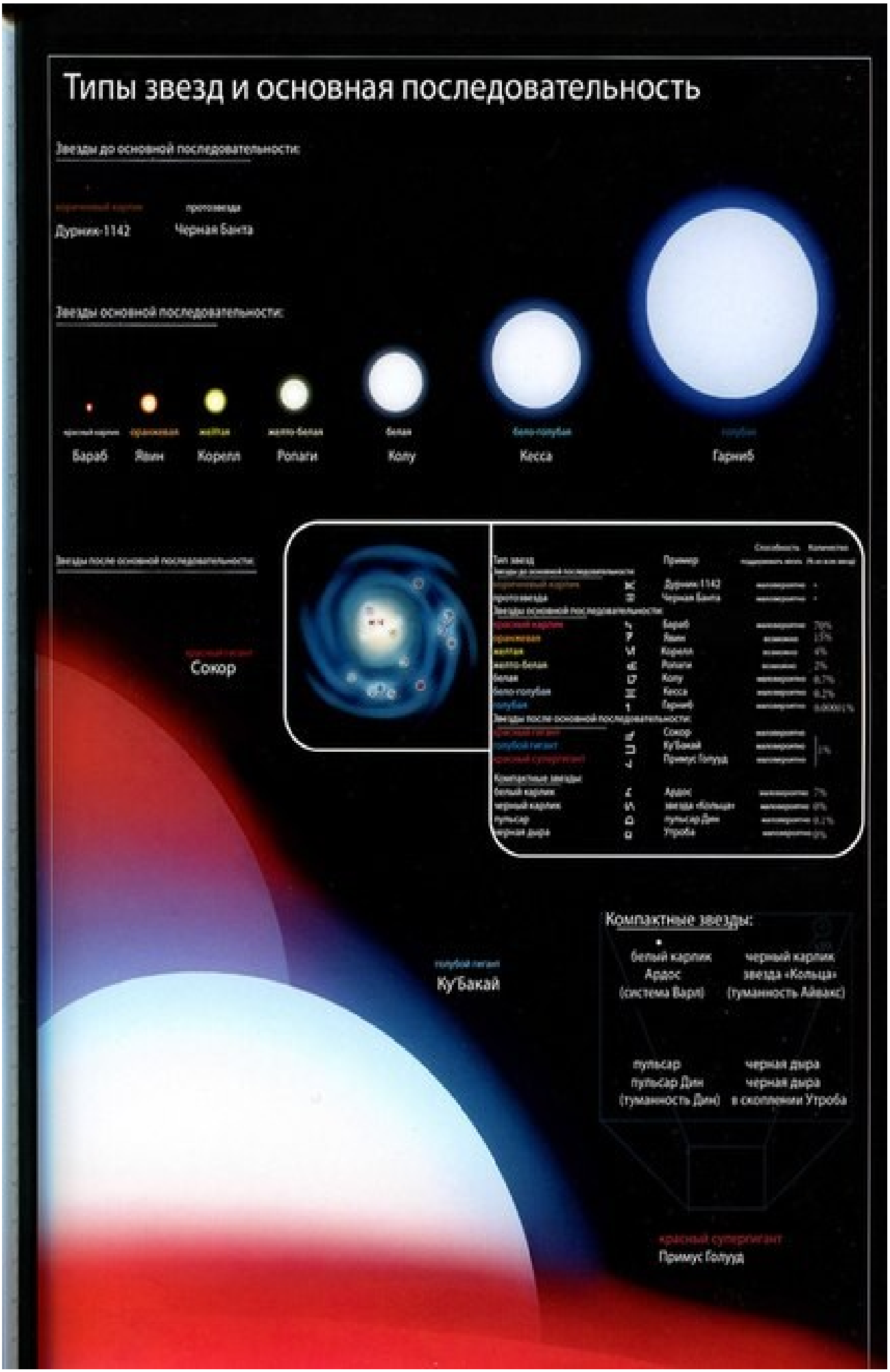
Галактические координаты

Каждая известная система (и множество других, которые были замечены, однако еще не изучены как следует) имеет координаты XYZ: X означает расположение по оси «восток-запад», Y – «север-юг», а Z обозначает расстояние от условной галактической плоскости.

Начинающим астронавигаторам, однако, стоит помнить, что координаты 0,0,0 (называемые «Тройным Нулем» на армейском сленге) принадлежат Корусанту – несмотря на факт, что имперская столица несколько смещена на северо-запад от настоящего галактического центра и поднята над диском. (Такая несправедливость тысячелетиями очень раздражает астрокартографов – в особенности тех, кто родился вдалеке от Ядра).

Система координат Корусанта базируется на парсеках. Один парсек равен 3,26 световым годам, а 15 парсеков (около 49 световых лет) составляют один пункт на шкале координат. Негативное значение для X, Y и Z означает, что звездная система находится западнее, южнее или ниже Корусанта.

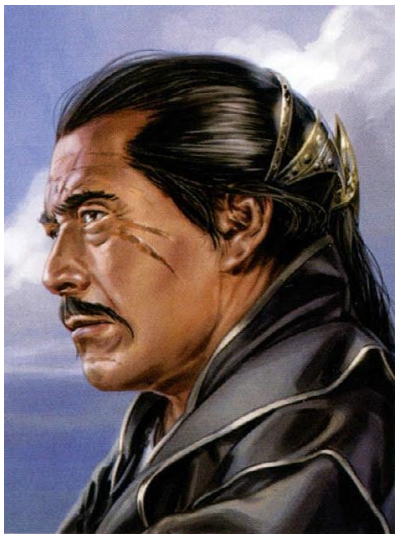
Навигационный компьютер любого корабля содержит координаты XYZ для миллиардов звездных систем, а также способен с точностью до десятых определять расположение объектов внутри них. Галактическим атласам не нужна такая точность; координаты округляются до ближайшего целого числа и даны только для столиц субсекторов.


Типы звезд и основная последовательность
Звезды до основной последовательности:
коричневый карлик
Дурник-1142
протозвезда
Черная Банта
Звезды основной последовательности:
красный карлик
Бараб
оранжевая
Явин
желтая
Корелл
желто-белая
Ропаги
белая
Колу
бело-голубая
Кесса
голубая
Гарниб
Звезды после основной последовательности:
красный гигант
Сокор
Тип звезд
Пример
Способность поддержать жизнь
Количество (в сотых звезд)
Звезды до основной последовательности:
коричневый карлик
Дурник-1142
протозвезда
Черная Банта
Звезды основной последовательности:
красный карлик
Бараб
оранжевая
Явин
желтая
Корелл
желто-белая
Ропаги
белая
Колу
бело-голубая
Кесса
голубая
Гарниб
Звезды после основной последовательности:
красный гигант
Сокор
голубой гигант
Ку'Бакай
красный супергигант
Примус Голууд
Компактные звезды:
белый карлик
Ардос
(система Варл)
черный карлик
звезда «Кольца»
(туманность Айвакс)
пульсар
пульсар Дин
(туманность Дин)
черная дыра
черная дыра
в скоплении Утроба
голубой гигант
Ку'Бакай
красный супергигант
Примус Голууд

Часть I

Политическое деление галактики

Часть I
Политическое деление галактики



«Ослабь центр – и ты породишь анархию. Усиль центр – и ты создашь диктатуру. Эта проблема очевидна для любого мыслящего существа. Однако решение не известно никому». – Ууэг Тчинг

За время своего существования, галактика успела побывать под властью Республики, Империи, Новой Республики и Галактического Альянса – а также пережила период без централизованной власти как таковой. Она повидала успешных и провальных канцлеров, глав государства, императоров и правящие советы. Однако, каким бы ни был состав правящих сил и насколько мудрым ни была бы его власть, все они сталкивались с одними и теми же фундаментальными вопросами цивилизации – начиная от создания колоний и природы управления и заканчивая стратегией ведения войны.

«В защите демократии нет ничего героического. На протяжении эонов лет, политики делали это так же естественно, как и дышали. Но предложить идею, что любая демократия рано или поздно обрушивается на себя, порождая стагнацию, и, в конце концов, гибнет? Для этого нужна определенная политическая смелость, которая настолько редка, что ныне существует лишь в теории». – Канцлер Тарсус Валорум, запись из официального обсуждения Руусанской Реформации

Поначалу любая планета с достаточно большим населением имела представительство в Сенате. Однако еще до того, как границы Республики покинули Ядро, стало ясно: такая система управления не будет эффективной – иначе дебаты стали бы бесконечными, а консенсус практически недостижимым. Планетарный Сенат вскоре стал частью истории, а молодая Республика была поделена на сектора, в каждом из которых располагалось не более 50 звездных систем – из-за опасений, что гигантские сектора могут отколоться от Республики и стать мятежными империями. Согласно данной реформе, отныне каждый сенатор представляет один сектор. Поправка была принята, но с условием, что образовавшие Республику миры сберегут особые полномочия, а могущественные планеты Ядра и Колоний получат дополнительные голоса.

Впоследствии сектора нередко включали в себя тысячи звездных систем – однако, даже при полном игнорировании «правила пятидесяти», через несколько тысячелетий в составе Республики находились миллионы секторов, и галактика вновь стала неуправляемой. Следом за первым Альсаканским Конфликтом в 17 000 г. ДЯБ, Республика предложила идею заседающего Сената, члены которого имеют полные права, и Сената

«виртуального», чьи участники должны подать петицию для изменения статуса. Такая ситуация вновь сделала возможными переговоры, однако породила коррупцию – неизбранные сенаторы поняли, что могут купить голоса, которых им не достает для реализации личных интересов. И вновь огромная популяция Республики заставила начать пересмотр системы власти.

Руусанская Реформация 1000 г. ДЯБ вынудила канцлера Валорума, занятого поиском ответа, говорить о серьезном демонтаже централизованной власти. Валорум расформировал действующую армию Республики и реорганизовал миллионы секторов в 1024 региональных сектора, каждый из которых представлял один сенатор. Однако центральные миры, а вместе с ними Ядро и Колонии, сохранили свой почетный статус. А самым главным недостатком, ставшим фатальным для Республики, было то, что право на представительство отныне распространялось и на функциональные объединения, представлявшие культурные и расовые анклавы.

Республика вновь могла уследить за делами в галактике – но главными, как и прежде, оставались те, кто смог выбороть представительство в Сенате. Коррупция и цинизм стали обычным явлением, а голоса нередко покупались. В 124 г. ДЯБ определение функционального объединения расширилось настолько, что под него попали старейшие гильдии и самые могущественные мегакорпорации – включая Горнодобывающую Гильдию, Бюро Судов и Обслуживания, а также Торговую Федерацию.

Республиканский Сенат

Став Императором, Палпатин уменьшил влияние Сената, который нередко обвиняли в коррупцию в последние годы Республики. Все большие полномочия стали предоставляться параллельной системе власти моффов и гранд-моффов, и, в конце концов, Сенат был распущен незадолго до Явинской Битвы. Новая Республика восстановила прежнюю структуру власти, однако вскоре наткнулась на все те же старые проблемы. Само название «Галактическая Федерация Свободных Альянсов» указывало на необходимость еще раз децентрализовать правительство. Однако данная попытка провалилась из-за вторжения юужань вонгов, требовавшего жесткой координации действий – что привело к восстаниям на стремившихся к независимости планетах, таких как Кореллия. А потому не удивительно, что старая как мир проблема демократии снова привела к войне.

«Но как тогда стоит разделить лежащую перед нами галактику? Дать исключительное право Корусанту, чтобы он решал, куда выгоднее посылать корабли-разведчики? Или пусть он будет в стороне, пока тысячи тысяч рас, планет и организаций отправляют суда на тысячи тысяч новых миров? Мой разум не приемлет ни одно из этих предложений, друзья – полагаю, точно так же, как и ваш. И вот мы вновь стоим на перепутье, в поисках средней дороги, которой может просто не существовать». – Сенатор Фирд от Альсакана, говорящий о проблеме создания Зоны Внешней Экспансии

В ранние годы галактической цивилизации, проблема Республики лежала в ее слишком малом размере: межзвездные путешествия и коммуникация были такими медленными, что многие Миры Ядра не раз теряли власть над колониями за его пределами. Однако, всего через тысячелетие, возникла совершенно противоположная проблема: не слишком ли велика Республика, чтобы не распасться на части?

Изначальный быстрый рост ее территорий во многом был случаен: открытый тогда Перлемианский Торговый маршрут соединил галактический центр со скоплением Тион, чьи армады вскоре обрушились на гиперпространственный путь. Перлемианские колонии и другие мирные народы сочли разумным попросить помощи Республики, способной защитить их от экспансии тионцев и хаттов. Выполнив их просьбы и уничтожив главного соперника, она стала всегалактическим формированием еще до того момента, когда полностью осознала эту роль.

После победы над тионцами, границы продолжали разрастаться благодаря гиперпрыжкам наудачу и продуманным программам колонизации, выдвинутым Корусантом или местными властями. Каждый из подходов переживал свои взлеты и падения, вызывая споры между сторонниками.

Колонисты, устремившиеся в сторону Кольца по Кореллианскому Пробегу, заметили, что множество миров уже успели опустошить кореллианские и неймодианские гильдии. Именно этот факт заставил их переключиться на Перлемианский Маршрут, вдоль которого власти Республики успешно проводили политику колонизации – так, они создали основной «массив» нынешнего государства. Что касается Регионов Экспансии, то Альсаканский Конфликт, бушующий в Разрезе, заставил исследователей (преимущественно из мелких компаний и групп) вновь сместиться в сторону Кореллианского Пробега. Данные попытки увенчались успехом, сформировав так называемый Хвостовой Сектор, где не была сильна власть центрального правительства. В северном квадранте властвовали мегакорпорации: именно они попытались ускорить медленные темпы освоения галактики, около 700 г. ДЯБ создав Зону Внешней Экспансии. Однако безжалостная эксплуатация новых территорий заставила Республику вмешаться. Процессы колонизации, начатые корпоративным Сектором и Торговой Федерации, также шли вразрез с правами разумных существ.

Централизованные усилия, приложенные к северному квадранту в последние пять лет существования Республики, дали свои плоды – на карте возникли Новые Территории, во многом получившие поддержку Корусанта. Однако попытки изолировать миры Кольца от остальных планет оказались

провальными: вместо того, чтобы объединить галактику в одну, налогообложение торговых путей привело к началу Войн Клонов. Заселение Глубокого Ядра было и остается самым успешным проектом, реализованным центральными властями. Но и здесь есть свои секреты – ведь освоение этих территорий шло буквально под дулом императорского бластера.

«Удержание планеты не просто создает возможность ее будущей утраты. Оно фактически начинает обратный отсчет». – Из воспоминаний Мон Мотмы

Любая галактическая сила рано или поздно сталкивалась с проблемой необъятных территорий, и даже самая могущественная армия оказывалась неспособной контролировать ее. Враг, защищающий свой родной мир или несколько колоний, может легко быть побежденным. Однако если у него нет четко обозначенной базы, то он имеет огромное преимущество против любого оппонента. Действуя по принципу «ударил-убежал», такой враг лишается главной стратегической проблемы: разместить все силы около нескольких ключевых миров и оставить неприкрытыми все остальные либо растянуть войска по территории и поставить на кон центральные планеты. Давление со стороны мирных жителей и движущих сил экономики нередко заставляли власть переключаться на защиту планет-«крепостей», чем успешно пользовались лишенные базы оппоненты. Именно эта стратегия помогла побороть Империю после Эндорской Битвы, однако она была не первой жертвой подобного подхода.

Практически все военные силы галактики – начиная от ситхов и заканчивая повстанцами и возрожденной Империей гранд-адмирала Трауна – в той или иной мере старались придерживаться не-централизированной стратегии, особенно в борьбе с более консервативными противниками. Например, Мон Мотма постоянно имела разногласия с офицерами Альянса, которые предлагали начать наступление с Мон Каламари и оттуда продвигаться в сторону Кольца. Главной проблемой в борьбе с противниками, не имеющими базы, было не дать им укрепиться в тихих «гаванях», в основном, путем контратаки. Однако, в отдельных случаях, превосходящие силы не только не ослабляли сопротивление, но еще и делали его упорнее. Создание Звезды Смерти, способной одним залпом стирать целые планеты, должно было привести к нежеланию поддерживать Альянс из страха за свое существование. В итоге, ни первая ЗС, ни ее усиленный «потомок» не смогли претворить в жизнь данную стратегию – так быстро уничтожили их силы Восстания.

В последние годы существования Республики изменилось отношение к военным силам – в частности, вновь были созданы регулярная армия и флот, необходимые для борьбы с Конфедерацией Независимых Систем. Воспользовавшись экстренными полномочиями, канцлер Палпатин также назначил управителей для каждого регионального сектора, на которых возложил ведение войны против сепаратистов в рамках собственных территорий. Со временем эта военная иерархия заменит мирную иерархию Сената. Однако, несмотря на все свои успехи, она не сможет одержать победу над Восстанием.

«Демократия? Демократия – это исключительно философия людей, которую они не отдают больше никому. У «чужих» рас никогда не было выбора, каким образом им нужно подчиняться». – Борск Фей’лиа, «Мой Арк’рай»

Люди – самая распространенная раса в галактике, доминирующая во многих звездных системах. Однако в Республике были и не-человеческие канцлеры – включая Блотуса-хатта, – а Новая Республика управлялась ботанами и калибопами. Как бы то ни было, с точки зрения политической истории, такие примеры – скорее исключения, а их представители просто смогли продемонстрировать несгибаемую волю.

Учитывая количество людей в галактике, не раз и не два всплывал вопрос централизованного контроля. Наибольшей угрозой Перлемианским территориям, которую пережила молодая Республика, стали войска Тионского скопления – однако главной опасностью и поныне остаются хатты, безжалостные существа, уничтожившие немало людей-тионцев.

Для не-человеческих ученых очевиден факт, что расширение Республики, Империи, Новой Республики и Галактического Альянса принесло наибольшую пользу людям. Более того, в отдельные эпохи центральное правительство даже не пыталась скрывать свою расистскую политику. Например, начиная с 12 000 г. ДЯБ, Республика создавала региональные аванпосты, сокращенно – Орд, для защиты человеческих колоний от нападения извне (как часть антирасовой политики канцлера Контиспекса). Тот факт, что огромное число планет имеет приставку Орд, ясно указывает на межвидовую политику Республики. Еще один яркий пример – Торговый Маршрут Римма, открытый хергликами и гивинами; однако на центральных мирах (Девоне и Эриаду), правящей силой являются люди.

Корпоративный Сектор привлекал к себе внимание как территории, не подверженные расовой политике – более того, ходили слухи, что там проживают расы, которые были истреблены на остальных мирах еще до того, как началось их изучение. А главной ошибкой Империи стало признание планет Ядра, где жили нечеловеческие расы (например, Нью Плаймто), «подлежащими расходованию», что привело к порабощению таких национальностей, как вуки, и манифестации Высокой Человеческой Культуры.

Новая Республика положила конец преследованию других рас, однако никуда не делись прошлые предубеждения. Корусант пал под натиском опустошающей чумы, которая не действовала только на людей – часть коварного плана Йсанн Айсард. Не говоря уже о том, что, помня о политике Империи, все не-люди с осторожностью смотрели на каждый шаг Новой Республики. А успехи в борьбе с людьми – включая террористические акции Альянса за Разнообразие и военную кампанию йевета – нередко вызывали у них радость. Даже печально известная война с юужань вонгами виделась некоторым карой за людское самодовольство – по крайней мере, на первых ее порах.

География и структура Сената

Роспуск Сената Императором Палпатином привел к уничтожению могущественной организации, которая просуществовала 25 тысяч лет и служила главным источником демократии в галактическом сообществе. Оно также уничтожило законодательный орган, который обвиняли в не раскрытии тайного заговора, отживших себя традициях, внутренних противоречиях и ненормальности в целом. Однако если верить критикам, Республику уничтожил вовсе не сепаратистский кризис – она изначально была обречена на уничтожение: ни одно правительство не может контролировать такое огромное население, раскиданное по обширным территориям.

Палпатин объявляет себя Императором.

Согласно изначальной структуре, право на представительство в Сенате имела каждая звездная система с достаточным количеством жителей, но скоро этот метод был признан бесперспективным. Вместо того, каждый член Сената теперь представлял целый сектор. Чтобы ограничить Галактических Конституционалистов, существовала циничная схема «тирании основателей», благодаря которой Ядро и Колонии наделялись большей силой: каждая из этих основных звездных систем имела право представительства, чем не давала набрать голоса более отдаленным секторам. Эта инициатива вызвала столько возмущений, что, в конце концов, был достигнут компромисс. Любой, кто признан представителем обитаемой системы, мог подать петицию – и эта схема периодически использовалась даже в эпоху Новой Республики.

Секторальный Сенат вскоре включил в себя миллионы представителей – слишком много, чтобы поместиться в строгих ложах Зала на Корусанте. В итоге, общее число сенаторов было поделено на заседающих, у которых была существенная власть, и не заседающих, у которых власти было гораздо меньше. Как и следовало ожидать, заседающие сенаторы вскоре начали использовать свои полномочия в корыстных целях, что привело к расцвету коррупции.

Дальнейшее усложнение структуры неизбежно привело к ряду вопросов: например, как нужно представлять колонистов за пределами территории Республики. Прагматичные сенаторы настаивали, что дальнейшее расширение границ может сделать государство уязвимым; традиционалисты – возмущались, что отказ от защиты мирных народов и планет идет вразрез с первоначальными принципами. В конце концов, Сенат решил наделить правителей, что разделяли ценности Республики, почетным статусом, который не давал им право голоса. Такая традиция – еще одно следствие коррупции – существовала вплоть до роспуска Сената.

Существенные изменения в структуре коснулись его лишь в период Руусанской Реформации. Сказав, что «коррупция процветает там, где власть существует в темноте», канцлер Тарсус Валорум объединил миллионы секторов в 1 024 региональных субсектора, каждый из которых представлял один сенатор.

Такая реформация сконцентрировала власть в руках очень немногих, а одно нововведение вызвало особый гнев у традиционалистов: расширение представительного права до «функциональных объединений». До того, как стать таким объединением в 124 г. ДЯБ, Торговая Федерация покупала голоса у бедных секторов и получала контроль над ключевыми

бюрократическими постами. К началу Войн Клонов, она стала самой влиятельной частью Сената, и Республика уже ничего не могла противопоставить натиску сепаратистов.

Объявив себя Императором, Палпатин немедленно закрыл те ниши власти, которые еще не были заполнены. Декрет о Секторальном Правительстве создал систему военных губернаторов, которая затем стала параллельной системой власти: моффы субсекторов отвечали перед гранд моффами в созданных недавно регионах и надсекторах безопасности. Именно тогда Сенат лишился права вето касательно имперских распоряжений и стал совещательным органом – а также очагом сепаратизма и восстаний. За несколько дней до Явинской битвы Император распустил Сенат; причиной было то, что он не раскритиковал Декларацию Восстания Мон Мотмы.

Восстановление Сената выпало на долю Альянса вместе с возрождением Республики – такой, которая будет уважать традиции центральных миров и в то же время даст права голоса всем своим гражданам, вне зависимости от их местоположения. Бывшие сенаторы Республики, наученные горьким опытом – такие как Лея Органа, Мон Мотма и Гарм Иблис – знали, что это будет непростой задачей. И они оказались правы: со временем все попытки реорганизации Сената привели к его былому, печальному состоянию закостенелости.

Системы, секторы, субсекторы и регионы

Известная галактика включает около миллиона обитаемых звездных систем, начиная от мелких, не нанесенных на карту убежищ контрабандистов и заканчивая планетами-мегаполисами, где едва ли остался не тронутый цивилизацией клочок поверхности. Около семи миллионов из них имеют население, которого достаточно для репрезентации в Галактической Империи – широкой бюрократической сети, ответственной за дела более квадриллиона живых существ, которая также является апогеем централизованной власти.

Вплоть до последних дней Республики, сенаторы правили системами и секторами, в то время как регионы представляли скорее культурные объединения. Однако сенатский контроль оказался плохим средством против Конфедерации Независимых Систем, что и заставило Верховного Канцлера Палпатина ввести Декрет Секторального Правления.

Оставив Сенат не у дел, декрет создал параллельную систему власти, включавшую губернаторов и моффов и направленную на поддержание высокой обороноспособности Республики. Таким образом, новые правители обрели полный контроль над территориями. В попытке вернуть прежний Сенат, Республика упразднила эти должности, хотя они и до сих пор встречаются в имперских Осколках и некоторых секторах.

Звездные системы

Губернаторы являлись представителями имперской власти на одном конкретном мире. Как правило, их власть распространялась и на звездную систему, за исключением тех, куда входили несколько многонаселенных планет с различными культурами – например, Кореллия. В самой старой части Миров Ядра, системы и даже отдельные планеты сами являются центрами политической власти; это – своеобразная дань их республиканскому происхождению. В других местах системы объединяются в субсекторы, секторы и, наконец, регионы.

В эпоху Империи, губернаторы редко бывали уроженцами подвластных территорий – таким образом, они всегда оставались независимыми от

локальных политических явлений. На самом деле, их невмешательство в дела планеты даже поощрялось руководством; однако, стоило возникнуть хоть каким-то планам, противоречащим политике Империи, и ситуация менялась в корне. Губернаторы получали все распоряжения от моффов.

Субсекторы и секторы

Звездные системы в Республике были объединены в секторы, которые, как правило, ограничивались 50 системами с существенной популяцией. С присоединением новых территорий, огромное количество секторов стало головной болью астрографов. Некоторые из них включали до тысячи обитаемых планет, и, в конце концов, рост галактической цивилизации привел к появлению миллионов новых секторов.

Руусанская Реформация поделила галактику на 1 024 региональных сектора, каждый из которых включал в себя определенное количество субсекторов (например, сектор Чоммел Среднего Кольца, хотя и был малозаселенным, включал в себя сорок тысяч обитаемых планет). Согласно законам Республики, во время экстренных ситуаций канцлер мог назначить генерал-губернатора, чьей обязанностью будет координация военных действий вместе с сенатором данного сектора. Канцлер Палпатин нередко пользовался этим во время Войн Клонов, аргументируя, что Экстренные Полномочья не просто дают ему право, а делают это его обязанностью. Став Императором, он утвердил Декрет Секторального Правления и ввел новую должность – губернатор региональных секторов. В память о маленьких космических империях, из которых когда-то возникла Республика, этим новым правителям был присвоен титул мофф.

Когда Империя начала укреплять свое положение в галактике и постепенно отодвигать Сенат на второй план, возникла новая иерархия субсекторальных губернаторов, призванная поддержать региональных управленцев. Правителей субсекторов также называли моффами; чтобы различать столь похожие должности, обладающие столь различной силой, моффов региональных секторов чаще называли губернаторами. В то время как моффы субсекторов отвечали перед губернаторами, сами губернаторы докладывали о своих делах лично имперским советникам.

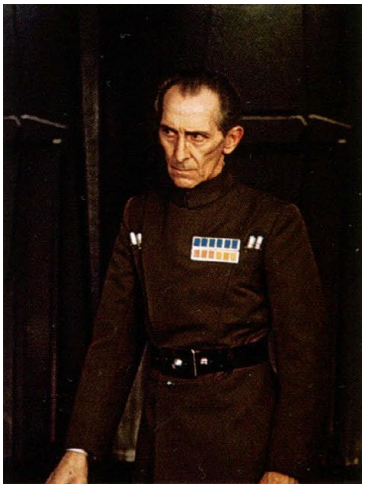
Палпатин также разрешил некоторые дилеммы, порожденные Руусанской Реформацией. В частности, она включала мораторий на создание новых секторов, однако всегда находились те, кто искал счастья за пределами границ, занимая бывшие территории Республики и колонизируя новые миры. Некоторые из новых систем были включены в уже существующие секторы, из-за чего они разрослись до поистине гигантских размеров. Другие – подчинялись республиканской власти, однако не имели представительства в Сенате: по той причине, что сенаторы обязаны представлять интересы не только своего сектора, но и всех республиканских граждан. А некоторые системы объединялись во множество особых зон и округов, де-факто становясь собственностью «функциональных объединений», которые имели представительство в Сенате, или мегакорпораций, которые такового не имели.

Все эти процессы вызвали существенное напряжение: мелкие старые секторы, находящиеся близко к Ядру, видели в новых гигантах Кольца посягательство на вековую власть. Они считали, что их «виртуальное присутствие» было лишь фарсом, а блюстители порядка неустанно следили за делами мегакорпораций, вершащимися далеко от глаз Республики. Реформы, последовавшие в 124 г. ДЯБ, призваны были разрешить эти дилеммы. Мегакорпорации получили статус функциональных объединений и, следовательно, представительство в Сенате. Что касается заселенных

территорий вдали от региональных секторов, то они получили право объединиться в свободные субсекторы, а о своих делах были обязаны докладывать властям соответствующего сектора. Став императором, Палпатин отменил мораторий на появление новых секторов, создавая их путем деления уже существующих или объединения свободных субсекторов. Под властью Империи, не включенные куда-либо территории, которые подали прошение, стали новыми свободными субсекторами – и впоследствии также стали частью региональных (прежних или специально созданных) секторов.

Надсекторы и секторы приоритета

Декрет Секторального Правления обязал двадцать новых моффов поддерживать Республиканскую Армию двадцати Секторов. Территории, которыми они руководили, становились сферой деятельности созданной армии – более того, они могли свободно накладываться на субсекторы и выходить за рамки регионов. К тому же, этим моффам не нужно было постоянно согласовывать действия с сенаторами.



Гранд-мофф Таркин.

После победы над сепаратистами, один из них – занимающийся делами Эриаду Уиллуф Таркин – предложил реорганизовать эти надсекторы, сделав их частью имперской милитаризации. Некоторые из них не тронули старые границы – например, Центральный Имперский Надсектор, с началом военного брифинга занявший место Сектора Один. Другие же существенно расширились: Большой Сектор Сесвенна, к примеру, стал Внешним Надсектором. Третьи – попросту исчезли, а на их место пришли раздробленные субсекторы, куда вошли мятежные системы. К началу Явинской Битвы, Надсектор Сверкающей Драгоценности включал в себя системы Орд Мантелл, Топрава и, собственно, Явин. Иные надсекторы стали полноправными частями Империи, а местные управляющие получили титул гранд-моффа.

Иногда надсекторы называли секторами приоритета, хотя правильнее будет применять данный термин к территориям, где Империя вела активные боевые действия или претворяла в жизнь секретные проекты. К примеру, сектором приоритета считалась Звезда Смерти.

Регионы

Самой большой территориальной единицей в Империи были регионы. Термин этот имеет долгую и сложную историю в галактике.

Во время первых столетий существования Республики, на пути колонизаторов встречалось множество тиранов и мини-империй. Военачальники, которые решали присоединиться к государству, а не вести с ним боевые действия, получали титул моффа или гранд-моффа Союзных Территорий. За последующее тысячелетие большинство из них было забыто и поделено на секторы. Лишь немногие моффы и гранд-моффы сохранили свой теперь уже церемониальный титул – а грянувшая следом Руусанская Реформация искоренила и эти атавизмы. Однако традиции не так-то просто уничтожить. Многие национальности галактики ощущали единение на основе этих старых регионов: не удивительно, что они обрадовались

возрождению титула моффа, который стал бы преградой на пути коррумпированного Сената.

Лишь немногие Союзные Территории дожили до имперских времен. Большинство из них – небольшие промежутки космоса в Ядре или Колониях, такие как Границы Оллонира и Ботонский Анклав. Самые известные из современных регионов занимают огромную площадь и отражают стадии исследования и заселения галактики: Глубокое Ядро, Миры Ядра, Колонии, Внутреннее Кольцо, Регион Экспансии, Среднее Кольцо и Внешнее Кольцо. А за пределами этих территорий находится передний край галактики – Дикий Космос и Неисследованные Регионы.

Глубокое Ядро

Термин «Глубокое Ядро» может прозвучать заманчиво – как бы то ни было, а это центр вселенной. Однако реальность выглядит иначе: этот самый глубокий регион галактики – не что иное, как яркое, плотное скопление звезд, где навигация затруднена, а жизнь встречается нечасто. Несмотря на прямую связь региона с древнейшими цивилизациями галактики, большая часть Глубокого Ядра до сих пор никем не исследована.

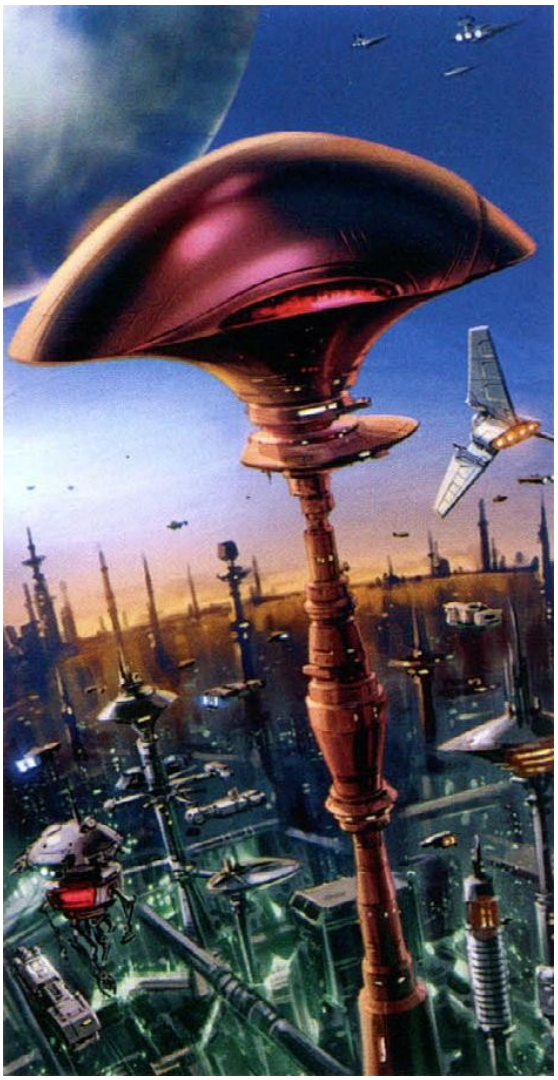
Путешествия по данной территории варьируются в сложности от «тяжело» до «невозможно». Звезды находятся так близко, что малейшая ошибка в навигации означает столкновение и смерть. Известно очень мало безопасных гипермаршрутов, да и те нужно постоянно обновлять на картах. Звезды здесь настолько близки друг к другу, что запутанные массовые тени не дают возможности совершить гиперпрыжок. В самом центре региона звезды отсутствуют – там есть только газы, закручивающиеся в массивную черную дыру.

Долгие тысячелетия ведущим миром Глубокого Ядра оставалась Императрица Тета – планета-город, изначально носившая название Большой Корос. Древние коросианцы открыли возможность карбонитной заморозки, которая позволила исследователям совершать долгие путешествия в космосе – именно так началась эпоха «кораблей поколений». Крупные залежи карбонита на Большом Коросе сделали планету процветающей; именно здесь взяла свое начало Горнодобывающая Гильдия. Незадолго после основания Республики, гиперкосмические разведчики соединили Корос и Корусант с помощью Коросской Магистрали. Республика открыла множество других обитаемых миров, включая Кхомм и Вулптер, где обитали свои разумные расы, однако процесс колонизации вскоре был направлен на внешние территории, куда менее опасные, чем Глубокое Ядро.

Все изменилось после возвышения Империи. Во время Войн Клонов, Канцлер Палпатин тайно отослал в регион тысячи проботов, которые сумели отыскать неизвестные ранее пути. Под личиной Дарта Сидиуса, он передал эту информацию генералу Гривусу, таким образом, позволив сепаратистам нанести неожиданный удар на Корусант во время из последних битв Войн Клонов. Став Императором, он дал приказ захватить карбонитовые шахты, а после использовал планету в качестве аванпоста для будущих исследований. Существуют слухи, что в это время разведчики обнаружили сотни потенциально обитаемых миров – и были убиты, чтобы никому не проболтаться об открытии. Затем Палпатин выбрал несколько таких планет для колонизации. Обещания власти, кредитов и контроля заставили богатых аристократов (а также тех, кто просто желал выслужиться перед Императором) отправиться туда. В итоге, всего лишь за десятилетие возник полностью лояльный новый регион.

Глубокое Ядро – единственный регион Империи, чьи границы были вычислены математиками. Его внешняя граница, названная Горизонтом,

отсекает территорию, где точность гиперпрыжков с использованием астрографической информации месячной давности находится за пределами безопасной погрешности – в этом виновна плотность реальных космических тел и скорости движения звезд в Глубоком Ядре. Исключения составляют лишь некоторые системы, находящиеся по ту сторону Горизонта (такие как Атор), однако они крайне редки.



Тронный мир Бисс.

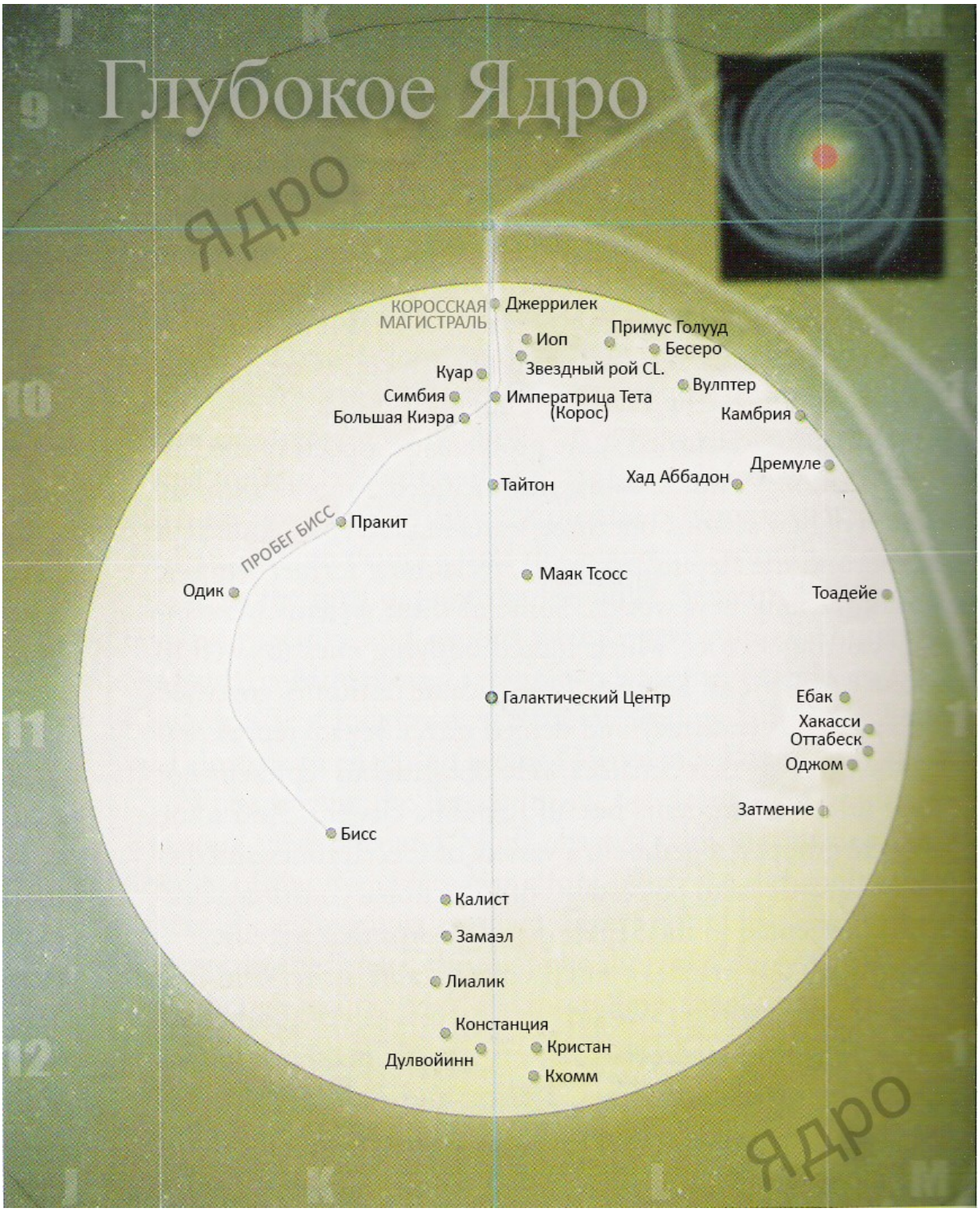
Империя объявила всю территорию Глубокого Ядра охраняемой зоной; чтобы туда попасть, кораблям нужно было пройти авторизацию в Бюро Судов и Обслуживания и Бюро Имперской Безопасности. Обеспечение безопасности для путешественников – работа БИБ; сохранение секретов Императора - работа БСО. Как правило, Империя запрещала совершать гиперпрыжки сразу к нескольким звездным системам: перед каждым из них нужно было связаться с имперским патрулем и получить дневную сводку координат для безопасных путешествий. Те же, кто захотел ускользнуть от подобного занудства, вскоре столкнутся с кораблями-перехватчиками, налетят на гравитационные минные поля или будут зафиксированы передатчиками – словом, тесно познакомятся с Гиперкосмической Сетью Безопасности.

Ведущим среди новых миров Империи стал Бисс, конечная станция извилистого, опасного Пробега Бисс, который держится открытым благодаря сотням S-ускорителей, размещенных в гиперпространстве за ошеломительную сумму. Этот персональный курорт Императора выглядит захватывающе красиво, однако здесь всецело царит Темная Сторона Силы. На другой стороне Пробега Бисс находится Пракит – планета-крепость, на которой расположена Цитадель Инквизиции, дом для смертоносных Высших Инквизиторов Палпатина. Другие миры Глубокого Ядра выглядят еще менее гостеприимными: промышленные планеты, сельскохозяйственные колонии и шахты, населенные отщепенцами, преступниками и рабами. От мрачной и пустынной колонии-тюрьмы Калист до беспросветно темных шахт люмни Бесеро – здесь есть, чему быть источником для темных сплетен и испуганного шепота.

После падения Империи, Глубокое Ядро все еще оставалось лояльным регионом, где хватало военачальников (таких, как Делвардус и Харрск), прячущих свой флот между ослепительными солнцами и надеющихся до последнего хранить верность идеям. После победы над генералом Трауном, воскрешенный Палпатин созвал все оставшиеся силы к Биссу, а затем направил их на осаду Корусанта. Бывший Император был убит на борту «Затмения», однако вновь возродился на Биссе, откуда и начнет действовать его новое супероружие – Галактическая Пушка, способная стирать целые планеты гиперкосмическим лучом. В конце концов, данное оружие было

уничтожено при столкновении с «Затмением II»; его финальный залп превратил Бисс в хаотичное скопление атомов.

После уничтожения Бисса и окончательной смерти Палпатина, Глубокое Ядро вновь стало идеальным укрытием для имперских военачальников, которые нередко боролись до конца. Адмирал Даала уничтожила большинство из них, заманив тех на Маяк Тсосс – заброшенную космическую станцию в самом сердце региона. В период между ее исчезновением в 17 г. ПЯБ и появлением в 40 г. ПЯБ, единственным оставшимся военачальников Глубокого Ядра был Фога Брилл, вновь превративший Пракит в крепость. Однако никакого республиканского вторжения так и не случилось: изолированное положение мира, помноженное на паранойю Брилла, стали причиной отчаянного положения планеты. Группа имперских сил уничтожила Брилла и заключила мирный договор с Новой Республикой. Во время войны с юужань вонгами, адмирал Гилад Пеллеон предоставил Новой Республике секретную информацию об имперских гиперпутях в Глубоком Ядре. Силы Новой Республики заманили вонгов в засаду на Ебак 9, и эта победа стала одним из поворотных событий конфликта. Однако, учитывая, сколько известных миров пострадало от рук захватчиков, повторная колонизация Глубокого Ядра кажется для всех чистым безумием.



Миры Ядра

Когда обитатели Кольца жалуются на «яркий центр галактики», то эта фраза не нуждается в дальнейших объяснениях. Не будучи центром как таковым, кольцо планет, обнимающих выпуклую ось диска галактики, может похвастаться превосходством над всеми иными территориями. Ядро – основа Республики, родина человеческой расы и безоговорочная столица культуры, экономики, науки, образования, а также изящных искусств. «Все, кто не живут здесь, только и мечтают поселиться», - говорят его жители, заслужившие репутацию снобов. Однако, учитывая все сказанное выше, у них все-таки имеется повод для самодовольства.

Почти все межзвездные компании обладают офисами в Ядре, большинство из которых – центральные их отделения. Знатные дома также отличаются влиянием в этом регионе, а наследие многих семей – в частности, Теггов и Валорумов – насчитывает десятки тысяч лет. Иммиграция в Миры Ядра не

прекращается ни на минуту: миллионы амбициозных существ летят сюда с галактических окраин, надеясь заполучить славу и богатство.

Однако далеко не всем везет. Жизнь здесь обходится во много раз дороже, чем на прочих территориях, и даже на самых вылощенных планетах находятся районы трущоб. Однако взаимодействие сразу многих гениальных разумов постоянно приводит к инновациям, то есть, улучшает все, что делает Кольцо великим.

Планеты Ядра застроены буквально до небес и способны поразить воображение. В числе сокровищ региона – кораблестроительные мощности Куата и Нубии, невероятное торговое столпотворение Икстлара, медицинские чудеса Риннала, богатое сельскохозяйственное наследие Саллика и Галланд, испещренный бесконечными экваториальными дорогами, что стали святым местом для религии х'киг. На большинстве из них преобладают люди – результат десятков тысячелетий неофициальной поддержки человеческой культуры. Эта доктрина стала нормой с приходом к власти Палпатина. Родные планеты иных рас, которые могли похвастаться древним статусом союзников (например, Дуро), сумели избежать гнета Империи. Менее известные прибежища гуманоидов, начиная от Нью Плаймто и заканчивая Оротуро, ждала совсем печальная судьба.

Корусант – главный символ Ядра и ключ к пониманию целого региона. Прошедший полную индустриализацию за десятки тысячелетий до Республики, он считается прародителем всей человеческой расы. Легенды о забытой войне тринадцати людских наций Зелла и их победе над тонгами (предками мандалорцев) до сих пор звучит в современном искусстве Корусанта.

Легендарный экуменополис Корусанта

Планета пережила столетия ракатанского рабства. Примерно в то же время, с 27 000 по 26 000 г. ДЯБ, оттуда стали отправляться субсветовые «спящие корабли», которые устремились к Альсакану, Ксилле, Метеллосу и Альдераану. Другие известные миры, включая Кореллию, считались творением таинственной расы Небожителей.

Падение Империи Раката – а также изучение технологии гипердвигателя захватчиков – привело ко второй волне колонизации, захватившей малый кусок пространства. Колыбелью Республики стал Тетраэдр, названный так дуросским ученым-гиперфизиком: именно он объявил Корусант, Альдераан, Кореллию и Прыжок Джинн четырьмя вершинами космической пирамиды, образующими идеальное геометрическое тело. В то же время разведчики наткнулись на длинные гипермашруты, ставшие известными как

Перлемианский Торговый Маршрут и Кореллианский Пробег – тем самым начав экспансию на восток, в сторону только формирующегося Разреза. Одна из его частей, впоследствии вовлеченная в Войны Клонов, получила имя Наконечник Стрелы, а Анаксис, Басилиск и Икстлар стали первыми крупными плодами колонизационного бума.

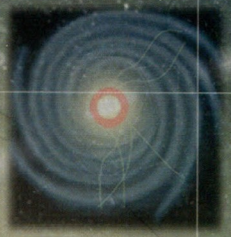
Процесс освоения Ядра создал полукольцо, продолжавшееся до Абрегадорай в южном квадранте. Эта территория до сих пор считается «сливками» региона, а все его миры обозначаются позитивными числами, что означает их расположение на востоке от Корусанта. За последующие тысячелетия, в западных регионах сформировалось второе полукольцо, отражающее первое, однако эти миры – лишь формально будучи «центральными» - были презрительно названы «Негативами», в отличие от их ярких соседей с позитивными координатами.

Миры Ядра традиционно находились в стороне от трудностей. Правительственные поблажки и богатство местных жителей позволяли защитить их от экономических проблем. Кроме того, их всегда поддерживали Контур Аг (цепочка сельскохозяйственных миров, к которым принадлежат Саллису Агу), гордые, почти независимые колонии сектора Иллодия, Бормеа/Коридор Дарпа (богатый сегмент Перлемианского Пути, включающий Корулаг, Чандрилу, Брентаал, Эсселес, Риннал и Ралтиир), множество планет-мануфактур под Хумбаринской Властью и тщательно охраняемые военные трофеи в Куатском секторе. Мощные системы защиты планет и секторов хранят их от пиратов и криминальных боссов. Если боевые действия достигли этих земель, говорят жители Ядра, значит, ситуация по-настоящему безвыходная.

Тем не менее, все важные конфликты так или иначе проходились по Ядру, начиная от Дуинуогвинского Соперничества и заканчивая Великой Гиперпространственной Войной. По большей части, регион не пострадал во время Войн Клонов и Галактической Гражданской Войны, однако пост-Эндорские годы были омрачены хаосом и внутренней борьбой, пока обе стороны дрались за главный приз в виде планет Ядра. Тот, кто завладел им, получает не только символическое преимущество: по сути, он перекрывает сразу пять самых важных гипертрасс в галактике и более миллиона мелких, а также имеет доступ к передовым технологиям галактики. Корусант несколько раз переходил из рук в руки, и в какой-то момент получил столько ущерба, что многие спешили его покинуть.

Не стало лучше и во время вторжения йуужань вонгов – захватчики два года просидели на территории столицы, пока контратака Галактическая Федерация не освободила планету. И хотя Корусант навек останется символом могущества, остальные Миры Ядра вскоре реорганизовались в культурном и экономическом аспектах. Что характерно, их обитатели сейчас такие же напыщенные, как и прежде.

Миры Ядра



Кидлиет Олго
Мамендин
Деневар
Меракай
Фаррфин
Чаллон
Пантоломин
Твит
Шоукен
Велусия
Эсселес
Ралтиир
Дачат
Вун
Сципио
Чандрила
Риннал
Коранн
Кса Фел
Хиабб
Галвони
Торгелд
Брентаал
Анаксис
Корулаг
Токос
Рагун
Вирден
Гризмальт
Тепаси
Танджей
Альсакан
Скако
Корфо
Каамас
Метеллос
Корусант
Басилиск
Норкрония
Икстлар
Вултар
Альдераан
Алланд
Стассиа
Фоэнрост
Руан
Юлант
Вуккар
Палава
Салликк
Спира
Ааргау
Каилор
Алдрейг
Тайд Кант
Ворру'ду
Галанд
Броэст
Ксот
Арадия
Фрезия
Демофонт
Кал-Сети
Глитнос
Тамбан
Галантос
Федалл
Ракса
Вума
Куат
Н'Зорт
Кокаш
Поллилус
Атор
Талварин
Лериа Керлсил
Приа
Руул
Сарапин
Хумбарин
Треллен
Перма
Маван
Лолнар
Сеюги
Рекопия
Колумус
Лоретто
Рендили
Леттоу
Барабу
Рехемса
Белласса
Седратис
Самария
Джасипрус
Воктунма
Гурла
Райдонни Прайм
Сакоррия
Кореллия
Дуро
Нубия
Карвосс
Тиннел
Хемеи
Шумоги
Лодорвия
Гама
Часин
Балосар
Чамм
Луджо
Дантил
Туманность Осссорк
Доферм
Кобария
Квестал
Ботор
Томорк
Шулкси
Кондулар
Кортина
Трасиор
Лансоно
Кител Фард
Азбриан
Гандил
Иниш
Геррард
Тебеон
Кувасия
Имус
Фрего
Сестриа
Плексис
Дартаг
Абрегадо-рай
Андара
Стилиоус
Дентаал
Ифиджин
Иллодия
Белгарод
Делфон
Диамал

КОРИДОР НАМАДИИ
ПЕРЛЕМИАНСКИЙ Т.М.
КОММЕНОРСКИЙ ПРОБЕГ
МЕТЕЛЛОСКИЙ Т.П.
КРУГ АГ
ХАЙДИАНСКИЙ ПУТЬ
КОРЕЛЛИАНСКИЙ ПРОБЕГ
ТРЕЛЛЕНТСКИЙ Т.П.
КОРЕЛЛИАНСКИЙ Т.П.
ПРОБЕГ ГИДЖУ
Т.М. РИММА

Глубокое Ядро

Колонии

Внутреннее Кольцо

Астронавигация, навигационные компьютеры и торговые маршруты

Звезды кажутся стоящими на месте, но это лишь иллюзия: на самом деле, они всегда в движении и плывут через галактику со скоростью примерно в несколько десятков километров за секунду. С течением времени они кардинально поменяют свои позиции, с ними сместятся окружающие объекты, что однозначно изменит направление существующих гипермаршрутов.

К счастью, у астрокартографов обычно хватает времени, чтобы адаптировать существующие гипермаршруты, обеспечивая кораблям безопасное прохождение через гиперкосмос.

Изобретение гипердвигателя привело к рождению галактической цивилизации: множество лет назад даже самое короткое перемещение меж звездами не проходило без погружения команды в контролируемый сон или использования иных форм «спящего корабля». Однако гипердвигатели были только половиной решения проблемы: только самые отчаянные решатся полететь на сверхсветовой скорости через гиперкосмос без точно просчитанных путей. Каждое уникальное место в реальной галактике имеет свое отражение в гиперпространстве, а объекты одного измерения бросают «тени» на другое. Любая ошибка в расчетах может привести к столкновению со звездой или планетой – естественно, с фатальными последствиями.

Для безопасного перемещения сквозь гиперпространство необходимо проложить курс между тенями каждого крупного объекта, находящегося между двумя точками назначения. Для этого потребуется множество тщательных исследований космоса и невероятное количество подсчетов – именно этим и поныне занимаются разведчики на нетронутых окраинах галактики. Они прокладывают безопасные пути к каждой новой системе точно так же, как и их предшественники миллионы лет назад: путем совершения повторных микропрыжков, анализа их результатов и их соединение в цельный маршрут. Чем больше путешествий было совершено через тот или иной путь, тем точнее можно установить координаты препятствий и тем быстрее смогут двигаться по нему корабли. Благодаря постоянному движению, крупные маршруты остаются относительно стабильными, в то время как менее используемые дороги могут быть однажды уничтожены гиперпространственным вихрем. Охотники за галактическими сокровищами знают, что космические карты сильно отличаются от планетарных: загрузить старую карту в свой навигационный компьютер – самый верный способ потерпеть крушение.

Двое гиперпространственных разведчиков наносят звезды на карту.

Даже короткие прыжки требуют точной оценки всех окружающих препятствий, и на это требуется немало ресурсов компьютера. Бортовые приборы эпохи ранней Республики не могли быстро просчитать прыжок, и, кроме того, их памяти было достаточно лишь для хранения данных о нескольких путях. Основные подсчеты велись вычислительными системами специальных маяков, сооруженными в открытом космосе на уже известных путях. Около 20 из них были связаны в единую сеть, где каждый маяк передавал на корабли информацию об объектах в непосредственной от него близости. Перемещаясь между крайними маяками сети, можно было достаточно быстро облететь всю территорию Республики. Со временем она, до сих пор используемая в период Великой Войны Ситхов, достигла Квермии и Рилота в Разрезе, а те, кто путешествовал по дальнему краю Кольца, нередко сталкивался с саботажем хаттов.

Постепенное развитие компьютеров, в конце концов, позволило хранить на кораблях тысячи, а впоследствии и миллионы звездных координат, и эра маяков подошла к концу. Лишь несколько из них остались на границах туманностей и прочих объектов, где часто изменяемые условия делают даже новейшие данные о маршрутах ненадежными – а также в местах, где навигация ограничена военными или экономическими интересами. Говорят, что хатты до сих пор используют древние маяки в сердце собственных владений, чтобы корабли, управляемые рабами, не сбивались с курса. В иных местах галактики эти сооружения давно канули в прошлое.

Обновление и пересчет координат для каждого из гиперпространственных путей – задача Космического Министерства. Получить такое обновление можно в его офисах за условленную цену, в качестве стандартной процедуры во множестве космопортов. Кроме того, информация, хранящаяся в навигационных компьютерах, постоянно передается на анализ министерскому бюро астронавигации, после чего становится частью обновлений. Отказ от этой процедуры незаконен, и большинство путешественников расценят его как проявление эгоизма и беспечности. Однако это вовсе не касается новых гипермаршрутов: исследователи,

контрабандисты и капитаны всех возможных кораблей ревностно охраняют эти знания. Посади группу путешественников в кантине, и уже после пары кружек они с удовольствием расскажут о гильдиях пилотов, компаниях-доставщиках и даже целых расах, которых обогатили секретные маршруты.

Из-за того, что использование хорошо известных гипермаршрутов является самым быстрым способом перемещения, поиск пути между двумя точками пространства часто идет вразрез с логикой. Звездная Система А и Звездная Система Б могут быть связаны маршрутом длиной всего лишь десяток световых лет, однако если им пользуется лишь несколько судов, то путешествия по нему будут ужасающе медленными. В итоге, путешественникам лучше воспользоваться напряженным маршрутом от Звездной Системы А к Звездной Системе В, а затем – путем длиной в сотни световых лет, который и приведет к Звездной Системе Б. Например, если нужно совершить перелет от Маластара до Драквелла – то есть, между двумя планетами в юго-восточной части Среднего Кольца – то разумнее всего будет переместиться в сторону Внутреннего Кольца и взять курс на Денон.

Самый страшный кошмар для любого путешественника – навигационный компьютер, испорченный или поврежденный воздействием ионного оружия. Самые дальновидные из них держат на борту его копию, отделенную от корабельных систем. Если этого будет недостаточно, можно воспользоваться «черным ящиком», который поставляет в комплекте каждый уважающий себя производитель судов. Этот прибор крепится ко внутренней стороне инженерной панели. Внутри находится простой плоттер для записи координат, а также список галактических пульсаров и различных звезд – тех, чья яркость постоянно колеблется. Каждый из них имеет уникальную подпись; найдя поблизости два таких объекта, потерявший направление пилот сможет легко вычислить свое местонахождение и, в конечном счете, попасть домой. Этот процесс будет не из легких, однако он намного лучше блуждания по темным уголкам межзвездного пространства.

Жизнь космического путешественника – БСО и ИмРеПра

Из разговора с Платтом Окифом за пивом эльба на космической станции Квенн, 1 г. ДЯБ.

Итак, ты хочешь стать пилотом? Первое, что тебе надо усвоить, малыш: весь этот пустой космос между звездами, на самом деле, не пустой. Он заполнен правилами и распоряжениями, созданными, чтобы ты управлял своей птичкой как положено. И чтобы все твое оружие, каким бы оно ни было, использовалось только для защиты – короче, чтобы объяснять, что ты можешь и не можешь делать, ведя торговлю и летая по системам.

Если ты пилот фрахтовщика, то правила нужно соблюдать. Если ты контрабандист... ну, тогда другое дело.

Легендарный контрабандист Платт Окиф

Агентство, которое заведует путешествиями в космосе, зовется Имперским Космическим Министерством – на деле, это одна из ветвей флота. Оно постоянно пересматривает Имперские Правила Судовождения, изменяя старые и записывая новые. Обнови свою лицензию пилота, и ты автоматически получишь эти данные в свое Руководство по Космической Навигации. Министерство также занимается сертификацией космопортов и проверкой астрографической информации – всем, от обновления маршрутов до создания новых карт. Если ты не собираешься лететь к только что открытому коричневому карлику, тебе все это пригодится. Кроме того, оно выдает разрешение на путешествия и перевозку грузов, оповещая о возможных проблемах того и другого.

Когда дело касается твоего корабля, забудь о министерстве – этим занимается Бюро Судов и Обслуживания, оно же БСО. Я более чем уверен, малыш, ты с ними уже сталкивался. БСО было создано несколькими кланами и существует уже тысячелетия. У них свои странные традиции, собственный язык и множество тайн. Огромное множество тайн. Даже Империя не связывается с БСО. И тебе я тоже не советую.

БСО сберегает данные о корабельной регистрации, кодах связи, лицензиях пилотов и разрешениях на оружие – а также астрографические и навигационные данные. Оно постоянно обновляет датабанки и рассылает сведения в космопорты и службы охраны. Как только ты зарегистрировался и получил аккредитацию, тебе выдают датапад БСО. Теперь, когда портовый офицер или имперская приграничная служба попросит у тебя документы, именно это ты им и покажешь. Если твои бумаги не в порядке, малыш, - добро пожаловать на Кессел. Или, может, Акрит’тар. Как можно обвести БСО вокруг пальца? Оставь это дело профессионалам: просто отыщи ближайшего специалиста, который подгонит правдоподобные сведения, и хакера, который подкинет всю эту красоту в твой профиль БСО. Маленький бесплатный совет: не жадничай в процессе. Если твои данные окажутся недостаточно хорошими, ты тоже загремишь в какую-нибудь шахту и будешь добывать там спайс.

Тем не менее, все равно остается шанс, что тебя поймают. А потому тебе лучше ознакомиться с ИмРеПра – Имперским Реестром Правонарушений. Он выделяет пять основных классов нарушений, от Класса Пять до Класса Один в зависимости от тяжести. Но помни, что каждый таможенный офицер может считать по-своему, и, как говорится, «хаттский Класс Пять – это иотранский Класс Один». Как и в других сферах, локация решает все. Особенно осторожным стоит быть в Секторе Ноль – это наше неофициальное имя для Имперского Центрального Надсектора, в котором находятся все планеты с позитивными координатами, начинающимися с нуля. То, что засчитают за легкое нарушение во Внутреннем Кольце, здесь может стоить тебе судна.

Класс Пять – обычное дело, в духе мелких нарушений импорта-экспорта или провоза сомнительного оборудования. За него тебе выпишут штраф; а,

если хочешь избежать лишних процедур, просто дай офицеру то, что мы называем «личным гонораром».

Класс Четыре – это что-то в духе просроченной лицензии, уклонения от небольших налогов или перевозка опасных грузов без специального разрешения. Любой кореллианец скажет: ты – не контрабандист, пока не получил свою первую Четверку. Но будь осторожен с наркотиками – местные силы порядка, мягко говоря, не любят это дело, а Имперский Флот просто *ненавидит* торговцев спайсом.

Класс Три включает дачу взяток и нелегальную перевозку ценных грузов. Он может стать той еще занозой, когда ты находишься в цивилизованных мирах – или, что хуже, когда в твой датапад БСО смотрит разъяренный имп. С другой стороны, достаточно сделать пожертвование в местный фонд вдов и сирот, и твоя репутация вновь будет чиста. Если, конечно, речь не идет о даче взятки. Смейтесь-смейтесь, а я лично знаю тупого как пробку родианского пилота, который получил за это две Тройки сразу.

Класс Два связан с нелегальным транспортом, по-настоящему дорогим грузом и оружием – будь то использование или установка. Если тебя поймали за перевозкой бластеров, или на твоем датападе БСО нет сведений о четырех новых корабельных лазерах, тебе светит каталажка, прощанье с кораблем и огромный штраф. А если Империя уличит тебя в пиратстве и помощи Восстанию, можешь заранее прощаться с жизнью.

Класс Один? Нападение на другие суда, агрессия в отношении имперских служащих, владение устройствами скрытности и попытка государственного переворота. Нехилые преступления, одним словом. Как только ты получишь Единицу, то сразу же станешь мишенью для охотников за головами и штурмовиков. Тогда мне будет все равно, сколько кружек эльбы ты мне купишь – я тебя не знаю и вообще впервые вижу.

Колонии

Только при условии, что Колонии будут сравнивать с Ядром, данный регион не окажется вершиной галактической цивилизации. Здесь находятся одни из самых процветающих миров, начиная от огромных мегаполисов с упором на промышленность и заканчивая планетами-садами, где каждый метр земли выверен с ювелирной точностью.

Заселение Колоний началось задолго до создания Республики, когда выходцы из богатых Миров Ядра стали осваивать планеты и создавать мини-империи. Однако, из-за сверхсветовых скоростей и нестабильной связи, множество таких образований вскоре исчезало, а планеты региона навсегда избавлялись от влияния былых столиц. К примеру, Комменор и Балморра заявили о своей независимости от Хумбарина, Байблос и Лоронар навсегда порвали с кореллианскими хозяевами, а Дуро – лишилась власти над неймодианскими колониями. Кроме того, освоение Колоний стало фундаментом для образования Республики: галактический парламент пообещал раз и навсегда разрешить конфликты между колониальными мирами и их прошлыми спонсорами.

Первыми на территорию Колоний отправились так называемые «корабли поколений», посланные из Наконечника Стрелы – кроме того, часть Миров Ядра, расположенных в Разрезе (такие как Балморра, Комменор и колония дуросов Неймодия), были известны еще на заре Республики. Однако своего пика колонизация достигла с появлением Кореллианского Пробега и Перлемианского Торгового Пути. Благодаря первому из них, вскоре к известным территориям примкнули такие звездные системы, как Лоронар с его огромными верфями и Пенкель с множеством урбанизированных планет – именно они стали основной будущего промышленного гиганта. Что

касается второго из гипермаршрутов, то он объединил немало молодых, амбициозных миров: Ябул Опа с его великим университетом, планету-крепость Райтал и агромиры системы Делл.

Арканианец ведет переговоры о транспорте с хергликом и деваронцем

Пока цивилизация продолжала распространяться вдоль этих двух маршрутов, смелые первооткрыватели тоже не сидели без дела. Аркания прославилась благодаря своим ученым и алмазным шахтам, а торговцы охотно следовали за деваронцами и хергликами на их родные планеты. Через несколько тысячелетий, все пространство Колоний, попадающее в Разрез, было тщательно изучено и покрыто многочисленными торговыми маршрутами, из-за чего исследователи стали понемногу выбираться в сторону Внутреннего Кольца. Торговля с Девароном, Гиджу и удаленным миром Кинйен постепенно привела к открытию «западных» Колоний, через которые стремились Кореллианский Торговый Отросток и Торговый маршрут Римма. Центральным поселением людей здесь была Прокопия, в будущем – величайшая планета Империи Тапани и затем Тапанского сектора. Похожую роль сыграют Белнар и Кхил, благодаря которым возникли «северные» Колонии, среди которых – Шелконва, Меракаи, Минкринг, Пурнхем и остальные миры сектора Шелша, заселенные во время интенсивной колонизации кхилов.

Колонии долгое время могли гордиться званием экономического двигателя галактики, места, где соединялись богатство Ядра и разнообразие материалов Кольца. Пусть жители центральных миров раздуваются от тщеславия, вспоминая о своем культурном наследии – в Колониях самым важным всегда была и будет продуктивность, а не потенциал. Недаром Корусант всегда относился к Колониям с опаской. Большинство кризисов, затронувших раннюю Республику – вопросы представительства и власти, разграбление звездных систем, пиратство и работорговля – нередко начинались именно с Колоний. А множество экономических и политических жалоб оттуда становились причинами сепаратистских настроений и восстаний. И, кроме того, все захватнические войны с целью проникновения в Миры Ядра неизбежно шли через данный регион.

Наученная горьким опытом Империя не спускала глаз с Колоний, попутно обогащая местную промышленность и мегакорпорации. После Эндорской

Битвы и захвата Корусанта, когда армии Новой Республики стали продвигаться вглубь, они наткнулись на множество лояльных Империи миров. На гиперпространственных путях нередко можно было видеть силы флота, и только после победы над юужань вонгов в этом регионе воцарился неустойчивый мир.

Колонии

ХАЙДИАНСКИЙ ПУТЬ
ПЕРЛЕМИАНСКИЙ Т. М.
КОРИДОР НАМАДИИ
ОБМЕН ШВУИ
КОММЕНОРСКИЙ ПРОБЕГ
ТРЕЛЛЕНСКИЙ Т. П.
КВЕЛЛОРСКИЙ ПРОБЕГ
ПРОБЕГ ГИДЖУ
КОРЕЛЛИАНСКИЙ ПРОБЕГ
КОРАБЛЕСТРОИТЕЛЬНАЯ ТРАССА
КОРЕЛЛИАНСКИЙ Т. О.
Т. М. РИММА
Глубокое Ядро
Ядро
Внутреннее кольцо
Сиф-Увана
Барадас
Ниерпорт
Клуистар
Ноквизвор
Орд Анталаха
Данкайо
Ваккар
Трантин
Паланхи
Кириби
Аркания
Увиуй Эксен
Райтал
Долдрамс
Шулстин
Кастелл
Орд Мирит
Вакилмуи
Ифмикс
Мрисст
Венджадда
Борлейас
Нара
Ябол Опа
Белнар
Карида
Баторин
Делл
Малая Аргаи
Даркши
Слеза
Шелконва
Джатир
Хок
Коррот
Тибро
Манвесс
Грандин
Паркис
Каттада
Решт
Уквин
Ксобом
Балморра
Неймодия
Горнило
Фаро
Комменор
Дамория
Чоракс
Владет
Като Неймодия
Хенсара
Дарек
Таласея
Ванджервалис
Ланкашиир
Эксодин
Квеллор
Боудолайз
Херзоб
Бесния
Коэнсайр
Лоронар
Аквилаэ
Байблос
Арат
Фракa
Пенкел
Хаврикус
Хджафф
Белазура
Санджин
Бриэксс
Мотексс
Эниска
Фросвиз
Кандория
Омар
Виндалия
Трунска
Скопление Зенокс
Гиджу
Келада
Силпар
Фондор
Бассадро
Деварон
Фу
Мрлсст
Станция Лаактин
Тейр
Вайкаарис
Велори
Офидераан
Вулварх
Горман

Население галактики

Точно так же, как грязные дороги и колеса соединяли города на примитивных планетах, гиперпути и гипердвигатели связывают воедино раскиданные по галактике миры. Более половины галактической спирали было исследовано и колонизировано под эгидою Республики.

Однако буйство цвета, обозначающего плотность населения – от яркого Ядра до бледных Внешних территорий – не может показать истинное политическое и культурное разнообразие. Кроме привычного территориального деления на центральные миры и Кольца, существуют также независимые объединения и префектуры, каждое со своим правительством, - и, более того, есть подразделения, которые, по вине стереотипов, существующие только в воображении широких масс.

Наконечник Стрелы. Находясь на самом краю Разреза, этот регион включает в себя те центральные миры, что расположены между Перлемианским Торговым Маршрутом и Кореллианским Пробегом. Корусант – собственно, «острие» региона, а два его угла традиционно припадают на Венто (с Перлемианской стороны) и Кореллию (со стороны Пробега). Здесь обитает рафинированная элита Миров Ядра; сам регион образовался из давнего пре-республиканского Тетраэдра, которому суждено было стать колыбелью современной цивилизации. Чем ближе его планеты находятся к Корусанту, тем больше у них особых прав. Сюда входят Икстлар, Альсакан, Гризмаллт и Анаксис. Данный регион также называют Внутренним Ядром.

Северные Владения. Этот долго осваиваемый регион, как правило, стремится заключать дела с внешними территориями: будь то Ноуан и миры Хайдианского Пути или же перспективные Новые Территории. Его считают домом одни из самых успешных торговцев, исследователей и предпринимателей. Хотя во Владениях находятся старейшие миры галактики, их мало заботят проблемы Внутреннего Ядра.

Негативы. На протяжении десяти тысячелетий западный квадрант галактики упорно сопротивлялся изучению. Здесь не возникло никаких аналогов Хайдианского Пути или Перлемианского Торгового Маршрута, а потому все продвижения ограничивались одно- или двухлетним прыжком вдоль кишащего аномалиями космического пространства. Миры, заселенные в левой части галактики, получили первые в истории координаты со знаком минус, в связи с нахождением на западе от Корусанта (который всегда определялся как 0,0,0, где первые цифры – ось запад-восток, вторые – север-юг, а третьи – верх-низ относительно галактического диска). Сектор Фарлакс и другие относительно молодые территории получили прозвище Негативы. А потому, несмотря на пребывание в Ядре, негативные координаты не дают местным мирам считаться частью прогрессивного сообщества.

Разрез. Обширный регион между Перлемианским Маршрутом и Кореллианским Пробегом по праву называют центром галактической колонизации и торговли. Миры Ядра, ставшие основой для Республики, посылали корабли из Наконечника Стрелы – сначала туда, где возникли Колонии, а затем все дальше и дальше по двум вышеназванным путям. Оба этих маршрута были заселены за тысячелетия, после чего процесс колонизации медленно двинулся на восток от Кореллианского Пробега и запад от Перлемианского Маршрута, соединяя их в единый регион. Части Ядра, Колоний и Внутреннего Кольца, входящие в состав Разреза, являются

густонаселенными областями, исчерченными торговыми маршрутами. Что касается Региона Экспансии, то он густо населен в районе Кореллианского Пробега (где преобладает как раз кореллианский интерес), а затем, ближе к Перлемианскому Маршруту, население редеет. Это – следствие тысячелетних конфликтов между Корусантом и Альсаканом. Блеск Разреза начал тускнеть ко времени, когда колонисты из центральной области двинулись в сторону Регионов Экспансии. Граничные участки, идущие по Среднего Кольцу, практически не заселены, а ближайшие планеты Внешнего Кольца находятся в зоне интереса хаттов. И хотя прошли тысячелетия с тех пор, как исследователи и предприниматели обратили свое внимание на регион, он до сих пор остается центром галактической цивилизации – чем неимоверно гордятся его жители.

Южное Ядро. Этот регион был заселен колонистами с Наконечника Стрелы. Здесь образовалось несколько независимых цивилизаций, начиная от деваронцев и хергликов и заканчивая Атрисианским Содружеством. Из-за этой особенности в регионе сосуществует множество языковых диаспор, а сам он долго не поддавался какой-либо классификации.

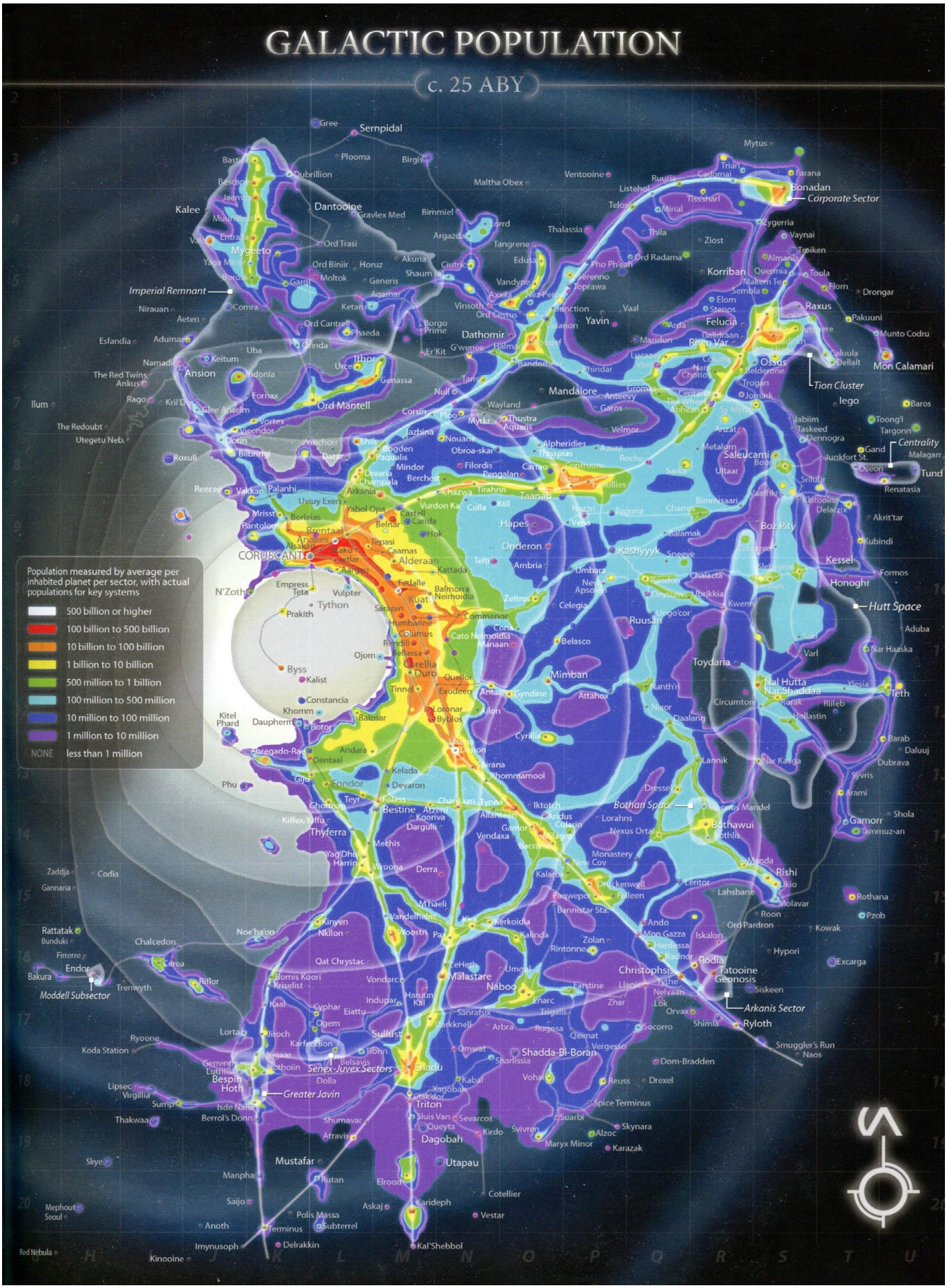
Хвостовой Сектор. В галактической географии слово «хвостовой» является антонимом «устремленный к центру»; оно описывает направление, в сторону которого растет та или иная территория (к слову, в большинстве регионов «хвостовой» означает западный или южный предел). Данный регион получил свое название во время древних конфликтов Корусанта и Альсакана, когда множество миров Разреза оказались разрушенными и опустошенными, а со стороны неизученных земель регулярно совершались набеги пиратов и работорговцев. Ужасы, царящие в центре Разреза, вынудили колонизаторов двинуться к западу от Кореллианского Пробега – туда, где предприимчивые торговцы уже давно вели дела с хергликами, гранами и тиннанами. Часть Регионов Экспансии, входящая в состав данного сектора, вскоре обогнала территории Разреза, и именно благодаря его успехам колонизаторы продолжили углубляться в Среднее Кольцо и далее, к неизведанным землям. Открытие Торгового Маршрута Римма и Кореллианского Торгового Отростка в 5 500 гг. ДЯБ, а также южной части Хайдианского Пути две тысячи лет спустя способствовали процветанию Хвостового Сектора, куда продолжали слетаться торговцы со всей галактики. Местные лидеры считают, что регион был построен на успехах и традициях Разреза, но без повторения его ошибок – они нередко говорят, что здесь, на западе от Кореллианского Пробега, тебе гораздо больше поможет усердная работа и дух предпринимательства, нежели старые догматы и самоуверенность.

Западный Предел. Данный регион сформировался вокруг Кореллианского Торгового Отростка и Хайдианского Пути. Немало колонистов прибыло сюда с Южного Ядра и Хвостового Сектора, а потому становится неудивительным, что его жители унаследовали все те же дух свободы и разнообразие. Исследователи и поселенцы продолжают расширять его пределы, продвигаясь на запад по неизвестным ранее космическим путям. Независимость Предела и его существенное расстояние от Корусанта сделало регион колыбелью Восстания в период Галактической Гражданской Войны – а также местом для имперских зверств и тайных проектов.

Транс-Хайдиан. Регион, расположенный к северу от Перлемианского Торгового Маршрута, покрыт планетами с наследием глубокой древности, однако, вплоть до последних лет, никогда не рассматривался серьезно с

точки зрения финансов. Экономический потенциал перескочил с Разреза в Хвостовой Сектор, а затем – на только что открытый Хайдианский Путь. На протяжении тысячелетий угроза мандалорцев, сплетни о древних ситхах и географические странности вроде Пустоты Радама заставляли вкладывать кредиты в иные территории. Транс-Хайдиан заработал свое имя благодаря влиянию торговцев с Орд Мантелла и Селанона, которые, не боясь мандалорских рейдеров, прокладывали дороги к востоку от Хайдианского Пути и соединяли регион с богатыми Перлемианскими мирами. После Эндорской битвы эти территории были поделены между осколками Империи и Новой Республикой. С тех пор регион неофициально называли Пограничьем, и данное имя сохраняется за ним и в нынешнее время.

Новые Территории. Долгие тысячелетия регион к северу от Корусанта развивался значительно медленнее, чем остальные части галактики. Такие миры, как Итор, Орд Мантелл и Иридония были хорошо известны, однако они казались маяками среди немногочисленных, бедных колоний. Немало попыток заселения северного квадранта заканчивались неудачей; самыми яркими примерами подобных неудач будут Беспорядки Кантца и катастрофы, связанные с провозглашением Зоны Внешней Экспансии. Скорость исследования наконец-то начала расти в последние столетия Республики: серенннские торговцы Д’Аста, в руках которых находился наибольший частный флот в галактике, начали вести дела с мирами вдоль Браксантского Пробега, в то время как торговые гильдии Налрони двинулись по Отростку Селанон. Именно эти успехи в экономике вынудили Корусант сделать большие инвестиции, что в скором времени вылилось в создание Новых Территорий. Благодаря многочисленным программам вроде Планетарных Первопроходцев и огромному влиянию семьи Д’Аста, регион всегда был верен Республике, а затем и Империи. После Эндорской битвы он стал домом для государств-наследников Империи, таких как Содружество Пяти Звезд, Циутрикская гегемония, Алая Империя, а также Имперский Осколок. Вторжение юужань вонгов опустошило Новые Территории, и галактике пришлось приложить немало усилий для их восстановления.



Внутреннее Кольцо

В повседневном обиходе жителей галактики существует разделение на «Ядро» и «Кольцо» (или галактику внутреннюю и внешнюю), за которыми

находятся Регионы Экспансии и прочие территории. Соответственно, Внутреннее Кольцо – самый дальний край Глубокого Ядра. Несмотря на культурные корни данного деления, у него также есть и политическое обоснование. В эпоху Войн Клонов, Четвертая Конституционная Поправка дала Ядру, Колониям и Внутреннему Кольцу больше избирательных прав, чем удаленным регионам – тем самым ускорив их присоединение к Конфедерации графа Дуку.

Ранний колонизационный бум Республики пришелся на начало периода Большого Манифеста и затронул Внутреннее Кольцо; именно там находились поселения, самые удаленные на тот момент от центра. И хотя следом тут же началось освоение Регионов Экспансии, жители Внутреннего Кольца до сих пор гордятся своим древним наследием и с надменностью глядят на «внешних» соседей по галактике.

Однако за этой маской равнодушия спрятана глубокая неуверенность в себе. В какой-то момент истории, Внутреннее Кольцо было олицетворением галактической провинции, а изнеженные жители Ядра и Колоний отнюдь не гнушаются напоминать о прошлом. Сами же обитатели Кольца нередко льстят высшим по званию гражданам Ядра, втайне проклиная их – по этой причине они и заработали репутацию неприятных типов.

Готал и вратикс проведяют груз на транспортном судне

Не все планеты, находящиеся во Внутреннем Кольце, получили столь унизительную репутацию. Денон – планета-мегаполис, вечный соперник Корусанта; она служила временной столицей Галактической Федерации Свободных Альянсов после нашествия юужань вонгов. Киффар (делящий орбиту с миром-тюрьмой Киффексом) – родина близкой к людям расы, обладающей способностью «считывать» эмоции касанием к неодушевленным предметам. Манаан стал местом открытия чудодейственных свойств кольто, в то время как Тайферра, снабжающая галактику бактой, является, пожалуй, самой важной планетой на Кореллианском Торговом Хребте.

Миры Внутреннего Кольца являлись объектами стратегической важности для Империи и Конфедерации в годы непрекращающихся войн. Антар 4,

родина готалов, стал первой искрой, из которой разгорелись Войны Клоны, и множество последующих битв разворачивалось именно здесь, на подступах к Ядру. Удержать этот фронтир были вопросом чести для защитников центральных миров – а его захват всегда означал скорую победу для армий, наступающих извне.

Регион серьезно пострадал после Эндорской Битвы. Его местоположение, вкупе с неоспоримым культурным значением, заставило Империю положить все силы на защиту. Битвы за Внутреннее Кольцо выдались исключительно суровыми и жесткими. Бесчисленные планеты были разграблены, их гарнизоны – стерты с лица галактики, а молодые люди – в срочном порядке призваны в Армию Империи.

Люк Скайуокер провел во Внутреннем Кольце успешную кампанию против военачальника Шедоуспауна в 6 г. ПЯБ, однако большая часть еще три года оставалась в составе Империи. Не удивительно, что многие миры встречали освободителей с грустной усмешкой, спрашивая, почему Мон Мотма и Лея – яркие личности Центральных Миров – так медлили с освобождением от гнета.

Внутреннее Кольцо
Глубокое Ядро
Ядро
Колонии
Регион Экспансии
ХАЙДИАНСКИЙ ПУТЬ
ПРОБЕГ НАМАДИИ
ВААТРИКСКИЙ Т.П.
ПЕРЛЕМИАНСКИЙ Т.П.
МЕНЬШИЙ ЛАНТИЛЛИАНСКИЙ П.
ТРЕЛЛЕНСКИЙ Т. П.
КОРЕЛЛИАНСКИЙ ПРОБЕГ
КОРАБЛЕСТРОИТЕЛЬНАЯ ТРАССА
ХАЙДИАНСКИЙ ПУТЬ
Т. М. РИММА
Миркр
Комкин
Телерат
Шалам
Кроктар
Эджолус
Ноуан
Левиан
Фатиим
Карест
Малая Дагари
Оброа-Скай
Богден
Паквалис
Паонид
Астрат
Граван
Филордис
Корда
Пенгалан
Рондаи
Билбринги
Бенгат
Орд Литон
Датар
Милвейн
Пер Люпело
Миндор
Афран
Нештаб
Мистриннар
Волтар
Карратос
Дририа
Барлок
Чампала
Мантесса
Берчест
Подерис
Релатта Тиранн
Далкретти
Таанаб
Омонот
Хиджарна
Чазва
Джойол
Вурдон Ка
Колла
Ктил
Адари
Риси
Селварис
Сочи
Берри
Тала
Хейпс
Клопер
Корев
Скопление Гелвиддис
Порус Вида
Манресс
Ворсиа
Корванни
Ондерон
Х'раттз
Телти
Паво Прайм
Амбриа
Табун
Итулл
Мерсон
Дартессекс
Мокк
Вируджанси
Зелтрос
Маттри
Растероус
Кона
Фадден
Манаан
Трууин
Антар
Айлон
Атапап
Гендра-Нарвин
Айсено
Денон
Перитал
Сагар
Спирана
Ронйардс
Алиин
Генон
Хиллиндор
Орд Ваксал
Лас
Лагон
Аффа
Атзерри
Чардаан
Фолесс
Баббадод
Итани
Миндабаал
Донадус
Валалла
Корбин
Тасарик
Феннеса
Йн
Ваник
Томо-Ретх
Бестин
Норах
Курива
Киффу
Белтрикс
Шибрик
Даргулли
Джандур
Тайферра
Хепталиа
Шасфат
К'тактакска
Джанара
Тобер
Раундтри
Борао
Тревура
Па То
Дулин
Питроли
Лаэртос
Кетал
Мекис
Аркам
Ваклин
Яг'Дхул
Рениллис
Ксерон
Саккалт
Харрин
Мурджа
Вруна
Укатис
Калус

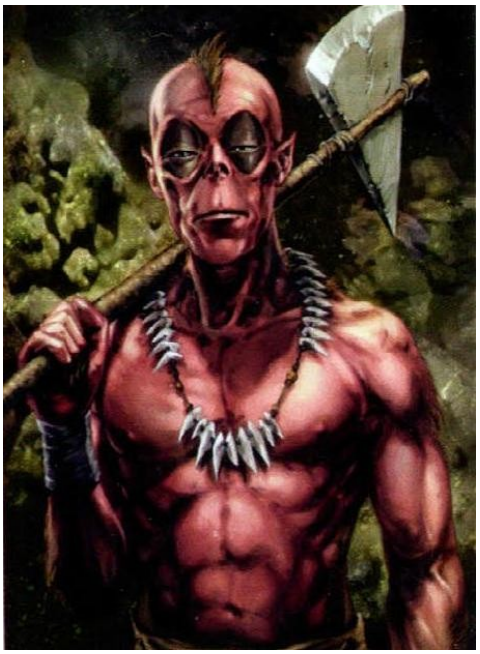
Регионы Экспансии

Неудачливые, забытые и проклятые – вот слова, которыми принято описывать данный регион и его трагичную историю.

Проблемы здесь появились еще до того, как он получил название. В ранние столетия исследования Республики – в частности, Разреза – жадные промышленные гильдии и прото-корпорации (большинство из которых принадлежало кореллианцам или неймодианским колониям дуросов) устремились в сторону Кольца в поисках богатых ресурсами планет. Целые территории вдоль Кореллианского Пробега были полностью истощены их деятельностью, становясь топливом для экономики Колоний и Ядра, а сотни рас оказывались за чертою бедности. Нанесенный ущерб был так ужасен, что последующая колонизация Внутреннего Кольца сместилась в сторону Перлемианского Пути, и эта давняя миграция является причиной столь неровной границы современного региона.

Во время Великого Манифеста Республики (20 000 – 17 000 гг. ДЯБ) альсаканские колонизаторы и мегакорпорации агрессивно продвигались по территории будущих Регионов Экспансии, разыскивая незамеченные гильдиями системы. Имперские амбиции Альсакана, в конце концов, привели к противостоянию с Республикой, которая также активно занималась освоением планет. Первый Альсаканский Конфликт свел на нет экономический бум Великого Манифеста. Борьба затянулась на долгие тысячелетия; большинство из семнадцати Альсаканских Конфликтов проходило как раз на территории Регионов Экспансии. Истории об этих древних войнах до сих пор передаются в легендах и балладах, однако ни один миф не способен показать жестокость тех далеких дней. С лица галактик исчезло множество колоний Альсакана – а те, которые остались, серьезно пострадали от набегов хаттских, трандошанских и ботанских работорговцев, что, словно падальщики, слетались туда со стороны Кольца.

Альсаканские Конфликты направили процесс колонизации на запад по Кореллианскому Пробегу. Что характерно, данным мирам удалось избежать военных действий благодаря кореллианским поселенцам и военному флоту. На этих и на соседних территориях до сих пор доминируют кореллианцы; в целом, Пробег проходит через семьдесят семь субсекторов в Регионах Экспансии, и любой торговец с Кореллии, который не отметился на всех этих территориях, считается обыкновенным сопляком. К западу от Пробега, Регионы Экспансии пополнились миллиардами звездных систем и стали процветать: Торговый Маршрут Римма, Кореллианский Торговый Отросток и Хайдианский Путь сделали регион доступным для исследований. Ключевыми мирами на данных территориях стали покрытая лесами и озерами Тинна, древняя родина гранов Кинйен и торговые миры Коридора Харрин, включающие Рутен, Арргау и Лахопу, чьи экономики соединяются в одно с помощью Пробега Энарк и Пробега Кипа. Эта западная часть Регионов Экспансии – процветающая смесь сельскохозяйственных, промышленных и торговых миров; не удивительно, что обитатели предпочитают называть данную территорию полуофициальным именем Хвостовой Сектор, отрицая свою связь с другими частями региона. Именно это процветание наполнило карманы чиновников Корусанта, в то время финансировавших колонизацию Среднего Кольца.



Кавей, житель Циркапус V

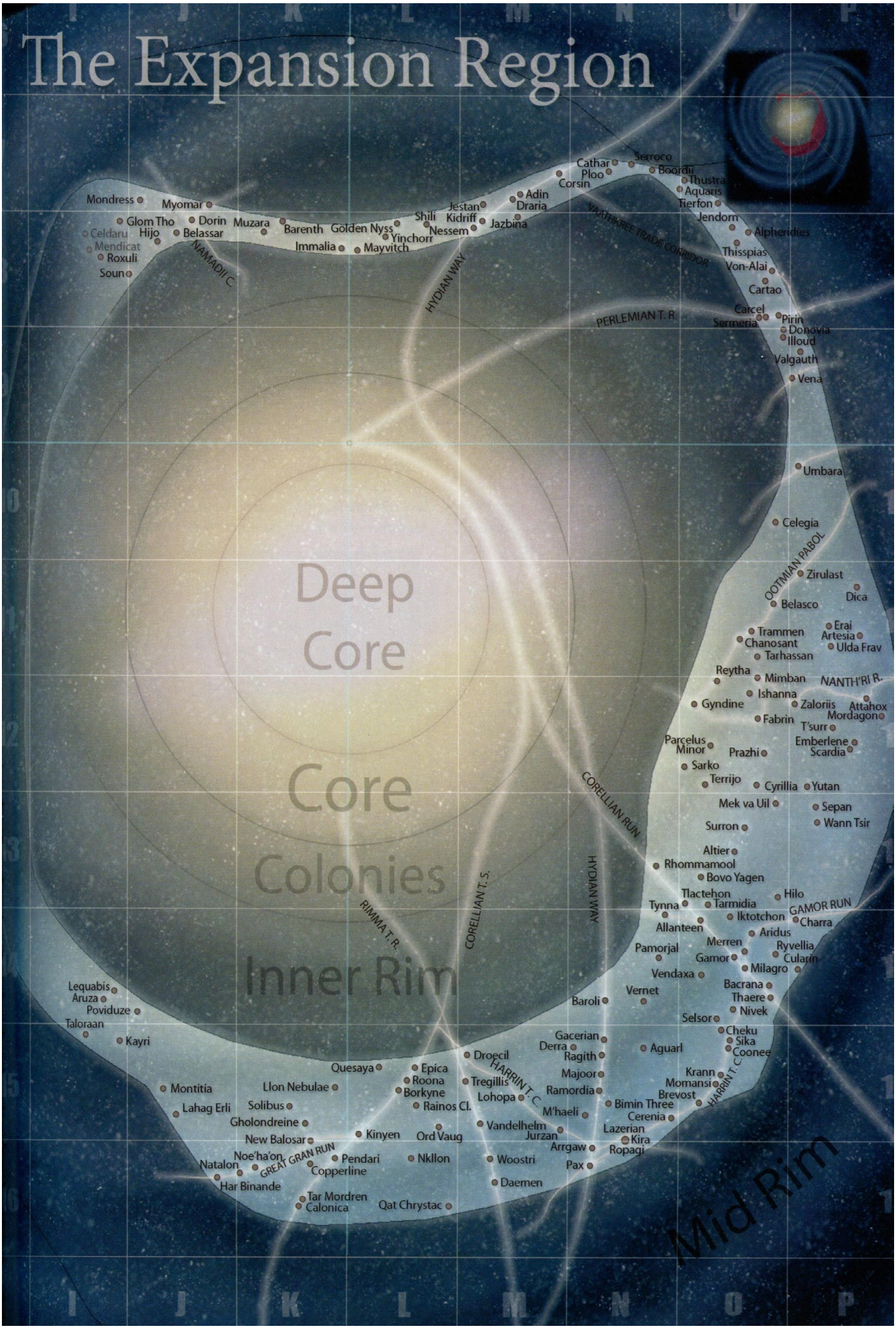
Последний Альсаканский Конфликт закончился в 3017 г. ДЯБ; Разрезу понадобилось целое тысячелетие, чтобы, наконец, прийти в себя. Однако впереди их ждали еще большие проблемы: во время периода Драггулч (2000 – 1000 г. ДЯБ) секторы Разреза пострадали от Новых Ситхских Войн и Кандорианской Чумы; к концу эпохи множество колоний попросту исчезло, и границы Республики снова откатились в сторону Ядра. Неудачи особенно ярко проявились на севере от Перлемианского Пути. За семь столетий до возвышения Империи, Республика дала мегакорпорациям, известным под именем Экспансионистская Олигархия, право управления секторами к северу от Корусанта (они же – Зона Внешней Экспансии). Почувствовав свободу, Олигархия опустошила десятки систем и сделала рабочих практически бесправными; массовые беспорядки и скандалы, в конце концов, заставили Сенат отменить эксперимент. Этот мрачный период впоследствии вдохновит деятелей на создание Корпоративного Сектора.

В последние столетия Республики экономика Разреза находилась на грани краха. Огромные территории с опустошенными звездными системами оказались на грани гибели цивилизации и жизни, став домами для отшельников и преступников. Остальные секторы либо находились под властью неймодианских баронов и Торговой Федерации, либо – были любезно предоставлены на разграбление пиратам, работорговцам и хаттам. Карты Разреза, сделанные в последние годы существования Республики, говорили за себя с первого взгляда: если территории Ядра, Колоний и Внешнего Кольца пересекались целой сетью гипермаршрутов – впрочем, как и Среднее, и Внешнее Кольцо – то Регионы Экспансии выглядели так, будто бы они никогда не были колонизированы.

Х'драчи и двое тиннанов

Империя предприняла попытку оживить секторы Разреза, взявшись за развитие оставшихся портов – включая Джиндайн, Бакрану и Сайриллию – куда впоследствии переместился грузовой флот и где начались отработки военных маневров. В соседние системы начали направляться колонисты, а официальный Корусант пытался связаться с властью Корпоративного Сектора, чтобы вместе развивать отдельные субсекторы. На деле, последние

воспользовались неточностью деловых формулировок и де-факто создали анклав на Пробеге Энарк в Хвостовом Секторе – который, после Эндорской Битвы, был окончательно покинут. Во время Гражданской Галактической Войны, брошенные звездные системы региона стали идеальными укрытиями для Восстания. Попытки возрождения, предпринятые Империей, были причиной для лояльности местных планет, однако она быстро улетучилась в годы борьбы Новой Республикой с Имперскими осколками. Что касается Новой Республики, то она также занялась возрождением Регионов Экспансии, но все ее попытки закончились после вторжения юужань вонгов. От рук захватчиков серьезно пострадали и эти территории, кроме разве только одного узкого коридора – да и то лишь потому, что там было просто нечего уничтожать.


The Expansion Region
Deep Core
Core
Colonies
Inner Rim
Mid Rim
Mondress
Myomar
Glom Tho
Dorin
Muzara
Barenth
Golden Nyss
Shili
Jestan
Kidriff
Nessem
Jazbina
Adin
Draria
Cathar
Ploo
Corsin
Serroco
Boordii
Thustra
Aquaris
Tierfon
Jendorn
Alpheridies
Thisspias
Von-Alai
Cartao
Carcel
Sermeria
Pirin
Donovia
Illoud
Valgauth
Vena
Umbara
Celegia
Zirulast
Dica
Belasco
Erai
Artesia
Ulda Frav
Trammen
Chanosant
Tarhassan
Reytha
Mimban
Ishanna
Gyndine
Zaloriis
Attahox
Mordagon
Fabrin
T'surr
Emberlene
Scardia
Parcelus
Minor
Prazhi
Sarko
Terrijo
Cyrillia
Yutan
Mek va Uil
Sepan
Wann Tsir
Surron
Altier
Rhommamool
Bovo Yagen
Tlactehon
Tarmidia
Hilo
Tynna
Iktotchon
Charra
Allanteen
Aridus
Merren
Ryvellia
Pamorjal
Gamor
Cularin
Milagro
Vendaxa
Bacrana
Vernet
Thaere
Baroli
Nivek
Selsor
Cheku
Sika
Coonee
Gacerian
Derra
Ragith
Aguarl
Majoor
Krann
Momansi
Brevost
Ramordia
Bimin Three
Cerenia
M'haeli
Lazerian
Kira
Ropagi
Arrgaw
Pax
Vandelhelm
Jurzan
Woostri
Daemen
Droecil
Tregillis
Lohopa
Epica
Roona
Borkyne
Rainos Cl.
Ord Vaug
Nkllon
Quesaya
Llon Nebulae
Solibus
Gholondreine
New Balosar
Kinyen
Pendari
Copperline
Noe'ha'on
Natalon
Har Binande
Tar Mordren
Calonica
Qat Chrystac
Montitia
Lahag Erli
Lequabis
Aruza
Poviduze
Taloraan
Kayri
Celdaru
Mendicat
Roxuli
Soun
Hijo
Belassar
NAMADII C.
HYDIAN WAY
VAATHKREE TRADE CORRIDOR
PERLEMIAN T. R.
OOTMIAN PABOL
NANTH'RI R.
CORELLIAN RUN
HYDIAN WAY
CORELLIAN T. S.
RIMMA T. R.
GAMOR RUN
HARRIN T. C.
HARRIN T. C.
GREAT GRAN RUN

Двадцать чудес галактики

Шоукенский Шпиль

Луч Белгота

«Двадцать чудес галактики» - список достопримечательностей, составленный в 10 000 г. ДЯБ историком Виценди. В свою очередь, он является частью обширного труда «Артурум галактикум», написанного к юбилею существования Республики.

Виценди включил в него лишь те объекты, которые были созданы разумными созданиями, и сознательно не упоминал такие удивительные манифестации природы, как пять огненных колец Форнакса и Корфелионские кометы. Его работа подверглась критике из-за чрезмерного внимания к древности, в частности, привязки множества объектов ко времени основания Республики (к тому же, едва не половина упомянутых «чудес» находится в Мирах Ядра). Впоследствии такие списки были созданы и хаттами, и каамаси, а немного измененная версия Виценди (названная «Глориус Империка») стала неотъемлемой частью Высокой Человеческой Культуры, пропагандируемой министерством образования Империи. Однако изначальная версия продолжала пользоваться популярностью, несмотря на то, что часть этих объектов не выдержала испытание временем.

1) *Императорский дворец на Корусанте*. Изначально названное Президентским дворцом, это гигантское строение возвышается над Галактическим Городом и совмещает в себе множество функций, от оружейной до обсерватории. Несмотря на все повреждения, полученные в ходе войн – включая сброшенную юужань вонгами протонную бомбу, едва не ставшую фатальной – дворец и ныне гордо возвышается над остальными небоскребами.
2) *Пирамида Рассвета на Аарго*. Будучи построенным еще в доисторические времена – предположительно, Шару – это остроконечное сооружение, сделанное из крепкого пластика радужных оттенков, определило собой всю последующую архитектуру планеты.
3) *Медные солдаты Аксума*. Тридцать пять тысяч солдат, отлитых в бронзе, с гримасами боли и ужаса на неподвижных лицах. Легенды говорят, что все они когда-то были настоящими солдатами Республики, которых превратила в статуи неведомая магическая сила.
4) *Шоукенский Шпиль*. Сооруженный более девяти миллионов лет назад, когда-то он касался вершиной нижней орбиты – пока не был уничтожен в 18 789 г. ДЯБ. Впоследствии шпиль подвергся реконструкции с использованием современных материалов.

5) *Луч Белгота*. Один из первых гиперпространственных лучей, созданный на Перлеманском Торговом Пути по заказу Борте Белгота (приблизительно 25 100 г. ДЯБ), являл собою помесь дроида «Колумни», какодемона и альдераанского молатора. Он был уничтожен во время Второго Альсаканского конфликта.
6) *Королевская Долина на Дуро*. Когда-то блиставшая скульптурами монархов, что провозгласили век космических исследований, в 4000 г. ДЯБ она была заброшена из-за повышенной кислотности.
7) *Архив Селебратус на Оброа-скай*. Основанный в 16 728 г. ДЯБ архив содержит более трех сотен тысяч записей, созданных различными расами. Это – настоящий кладезь для ученых, благодаря которому Оброа-скай провозгласили планетою-библиотекой.
8) *Статуя Ксима на Десевро*. Фигура лысого завоевателя, сделанная из камня и металла, возвышается на сотню метров над земней и, кроме того, обладает «грудной» сокровищницей. Она упала с постамента во время сильного землетрясения в поздний период властвования Ксима, а ко времени составления списка Виценди – вообще прекратила свое существование.
9) *Кревассе, город на Альдераане*. Построенный на склонах продуваемого всеми ветрами каньона, этот тенистый город стал символом альдераанского умения балансировать между природной и индустриальной красотой. В 0 г. ПЯБ Кревассе погиб вместе с планетой.
10) *Ковчег барона Олетфанта*. Золотая баржа, покрытая розовыми и лазурными кристаллами, целое столетие курсировала по космическим путям, собирая пробы воды с отдаленных планет. Исчезнув на десять тысяч лет, в 520 г. ДЯБ она стала частью Архивов Баобаба на Манде.
11) *Ледяные склепы Корусанта*. Подземные склепы вождей тринадцати Народов Джела расположены возле южного полюса Корусанта; недавно они снова были открыты для широкой публики.
12) *Автомат Томо-Рета*. Покрытый черной краской дроид достигал в высоту более 50 метров и извергал пламя над пораженною толпой вплоть до хергликского конфликта в 14 743 г. ДЯБ.
13) *Путь Макем Те*. Необъятное кладбище со множеством стел, установленных на полированном камне, покрывает собой большую часть континента. Эта территория была ошибочно принята за ледник во время первого орбитального исследования планеты.
14) *Храм Эсраза на Оликтазе*. Ранние исследователи провозгласили храм священным местом, где искажается время, а пришедшие награждаются даром ясновидения и телепортации. Их современные коллеги, однако, считают, что храм попросту располагался на залежах спайса. В данный момент от него остались лишь руины.
15) *Запретные Сады Нусватта*. Взращенные в самом жерле погасшего вулкана, запретные Сады когда-то были доступны лишь для приближенных Ксима; всех остальных, хотя бы одним глазком взглянувших на прекрасную зелень, ожидала казнь. Со временем, будучи уже почти заброшенными, сады стали достоянием общественности.
16) *Кристальный город Калиус садж Либо на Берчете*. Целиком вырезанный из залежей кристаллов, которые сформировали набегающие на берег волны, город этот до сих пор привлекает внимание туристов.
17) *Залы Знаний на Фантиме*. Одно из главных мест еще только-только появившегося Ордена Джедаев, Залы Знаний когда-то содержали самую обширную коллекцию артефактов Силы. Со

временем большинство из них было перевезено на Оссус, Корусант, Дантуин, Илум и Кампарас.

18) *Собор Ветров на Вортексе*. Впервые обнаруженное вольным путешественником Хикко в эпоху походов Пиус Деа, данное строение – своего рода музыкальный инструмент, на котором местные жители, воры, играют путем перенаправления воздушных потоков. Долгое время оно было просто красивой легендой, пока, в 3977 г. ДЯБ, Вортекс не вошел в состав Республики.
19) *Альсаканская мозаика*. Данное «чудо» берет свое начало на центральной площади старого города Рукапара, и когда-то пять выложенных плиткой улиц уходили от нее до самых вершин пяти равноудаленных гор. Главная часть мозаики была уничтожена во время Третьего Альсаканского Конфликта, и от всего шедевра ныне осталось только пять дорог.
20) *Космический город на Несписе VIII*. Эта межзвездная метрополия возле системы Аурил возникла в период становления Республики и, с течением миллионов лет, только разрасталась и обогащалась архитектурными тенденциями иммигрантов из других миров. Будучи покинутой задолго до начала Войн Клонов, планета Неспис VIII погибла в 11 г. ПЯБ от выстрела Галактической Пушки.

Среднее Кольцо

Среднее Кольцо – растянутая территория, где нет абсолютно ничего, достойного внимания. Так скажет вам любой из обитателей развитых миров, и, что удивительно, никто не будет с этим спорить. Наоборот, жители Среднего Кольца гордятся тем, что их кусочек космоса – бесконечные парсеки, удаленные от суеты Ядра, однако огороженные от беззакония Внешних территорий – населены трудолюбивыми, честными народами. Они искренне верят, что любителям подшучивать над их простым укладом (или даже недалекостью ума) не дано оценить всю прелесть твердых рукопожатий и выполненных обещаний.

Возникло Среднее Кольцо в период новой волны колонизации, вспыхнувшей сразу после заселения Регионов Экспансии. Пока последние занимались производством, процветающий Корусант разбирался с обустройством собственных земель и развивал систему грантов, среди результатов которых – карты для игры в саббак. Тем временем колониальные корабли готовились к полету в сторону Среднего Кольца, по пересекающимся траекториям, составленным бюрократами Ядра. Немало новых поселений стало домом для религиозных коммун Внутреннего Кольца или для локальных политических конфедераций. Большинство корпораций предпочло не покидать Регионов Экспансии, не желая лишаться прав на промышленную эксплуатацию данных территорий.

Колонизация Среднего Кольца неспешно шла на протяжении нескольких тысячелетий, породив упорядоченный регион, у жителей которого было достаточно места для развития. По той причине, что освоение Внешнего Кольца началось в этот же период, криминальные элементы старались перебраться поближе к краю галактики – туда, где еще не было развитой системы управления. Хатты также сосредоточили внимание на торговых маршрутах Внешнего Кольца, прокладывая новые пути вдали от глаз республиканских властей.

Дешевизна производства и сельское хозяйство стали двумя столпами Среднего Кольца. Когда регион начал процветать, пираты сразу углядели в нем легкую добычу. Рейды на местные миры достигли пика в столетия, последовавшие за Гражданской Войной Ситхов, и не прекращаются в

нынешнее время, хотя жители и научились давать им отпор. Типичный обитатель Среднего Кольца, может, и не спешит устраивать скандалы, но с готовностью ухватится за бластер, если что-то угрожает его семье или имуществу.

Следом за прокладыванием Хайдианского Пути в 3693 г. ДЯБ, стали оформляться северные и южные контуры Кольца. Исторические аванпосты Республики (Маластар) и утерянные колонии (Набу) обрели место в середине новых территорий, став округами с упорядоченной системой власти. Отдельные секторы Среднего Кольца до сих пор называются буквенно-цифровыми идентификаторами – древний пережиток, доставшийся от утомленных деятельностью бюрократов.

Среднее Кольцо кишит миллионами «типичных» миров; не удивительно, что лишь некоторые из них достигли общегалактической известности. Однако встречаются и самобытные планеты. Один из таких примеров – Кашиик, познакомивший галактику с ручной работой вуки и данными о гиперпространстве, предоставленными местными гильдиями навигаторов. Другие – Иридония, родина рогатых забраков (среди известных личностей которых – мастер-джедай Ит Кот и лорд ситхов Дарт Мол), и Гли Ансельм, где возникли сразу две разумных расы (одна из них – наутоланы, раса мастера-джедая Кито Фисто), живущие в океане с вечными штормами. Свирепые убезы – раса родом с планеты Уба IV, чьи устрашающие маски и гортанное, металлическое рычание является следствием радиационной катастрофы, в которой отчасти виновата и Республика.

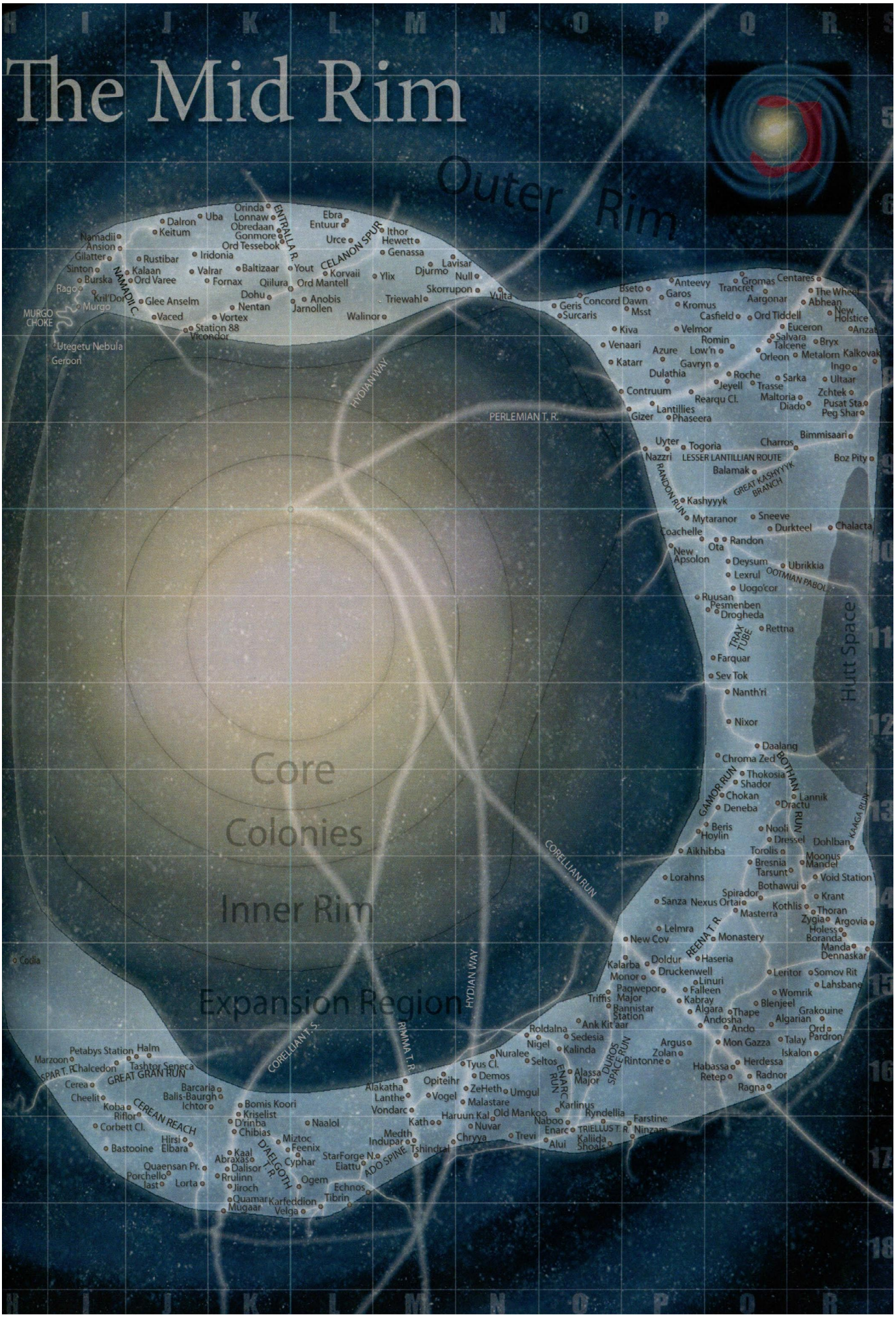
Забрак наблюдает за вуки, выясняющим отношения с ботаном

Монастырь – место изгнания религиозной организации, известной под именем Орден Священного Круга, своего рода портал в ранние годы существования Кольца, ставшего убежищем для оптимистичных сторонников новой веры. Некоторые миры наслаждаются своим ключевым положением относительно гипермаршрутов – к примеру, Маластар (лежащий на пересечении Хайдианского Пути и Дороги Лопоси) и Ансион (находящийся на оси множества мелких гиперпутей, объединенных Кейтумайтским Взаимным Военным Пактом). Часть исследователей

отмечает, что своей исторической стабильностью Кольцо обязано не общим культурным ценностям, а ботанским шпионам, пристально следящим за делами в Разрезе вокруг Ботавуи, называемом Ботанским Космосом.

Империя терпимо относилась к мирам Среднего Кольца: в целом, это был лояльный регион, где располагалось множество имперских академий и заключались выгодные сделки. Вторжение юужань вонгов, наоборот, смешало все с землей. Армии захватчиков растоптали земли Разреза, стерли с лица галактики целые планеты и вызвали экономический кризис на тех мирах, которые не могли существовать без галактического рынка. Немногим планетам удалось продержаться, оказывая поддержку предательской Бригаде Мира, однако вскоре на них обрушилась уже Республика. В итоге, эти миры ждал холодный прием в основанной тогда Галактической Федерации Свободных Альянсов.

Однако истинные жители Среднего Кольца скорее умрут, чем будут жаловаться. Они с готовностью отстраивали миры из пепла и заключали новые торговые союзы, отвергая большую часть помощи извне. Со временем уверенный прогресс сумел загладить шрамы войны. Большинство жителей с готовностью заявляют: их предки гордились бы нынешними землями Среднего Кольца.


The Mid Rim
Outer Rim
Core
Colonies
Inner Rim
Expansion Region
Hutt Space
PERLEMIAN T. R.
HYDIAN WAY
CORELLIAN RUN
CORELLIAN T. S.
RIMMA T. R.
REENA T. R.
ENTRALLA R.
CELANON SPUR
NAMADII C.
MURGO CHOKE
GREAT KASHYYYK BRANCH
RANDON RUN
LESSER LANTILLIAN ROUTE
GAMOR RUN
BOTHAN RUN
KAAGA RUN
OOTMIAN PABOL
TRAX TUBE
DUROS SPACE RUN
ENARC RUN
GREAT GRAN RUN
CEREAN REACH
D'AELGOTH T. R.
ADO SPINE
TRIELLUS T. R.
Dalron
Uba
Orinda
Lonnaw
Obredaan
Gonmore
Ord Tessebok
Ebra
Entuur
Urce
Ithor
Hewett
Genassa
Lavisar
Djurmo
Null
Skorrupon
Vultá
Namadii
Ansion
Keitum
Gilatter
Rustibar
Iridonia
Sinton
Kalaan
Ord Varee
Valrar
Baltizaar
Yout
Korvaii
Ylix
Fornax
Qiilura
Ord Mantell
Rago
Kril'Dor
Murgo
Glee Anselm
Dohu
Nentan
Anobis
Jarnollen
Triewahl
Vaced
Vortex
Walinor
Station 88
Vircondor
Utegetu Nebula
Geroon
Bseto
Anteevy
Trancret
Gromas
Centares
Garos
Aargonar
The Wheel
Abhean
Geris
Concord Dawn
Surcaris
Msst
Kromus
Casfield
Ord Tiddell
New Holstice
Euceron
Anzat
Kiva
Velmor
Salvara
Talcene
Bryx
Venaari
Azure
Low'n
Romin
Orleon
Metalorn
Kalkovak
Katarr
Gavryn
Ingo
Dulathia
Roche
Sarka
Ultaar
Jeyell
Trasse
Contruum
Rearqu Cl.
Maltoria
Zchtek
Diado
Pusat Sta.
Lantillies
Gizer
Phaseera
Peg Shar
Bimmisaari
Uyter
Togoria
Charros
Nazzri
Boz Pity
Balamak
Kashyyyk
Mytaranor
Sneeve
Durkteel
Chalacta
Coachelle
Randon
Ota
New Apsolon
Deysum
Ubrikkia
Lexrul
Uogo'cor
Ruusan
Pesmenben
Drogheda
Rettna
Farquar
Sev Tok
Nanth'ri
Nixor
Daalang
Chroma Zed
Thokosia
Shador
Chokan
Lannik
Dractu
Deneba
Beris
Hoylin
Nooli
Dressel
Dohlban
Aikhibba
Torolis
Moonus
Bresnia
Mandel
Tarsunt
Lorahns
Void Station
Bothawui
Spirador
Krant
Sanza
Nexus Ortaio
Kothlis
Masterra
Thoran
Zygia
Argovia
Lelmra
Holess
New Cov
Monastery
Boranda
Manda
Dennaskar
Codia
Kalarba
Doldur
Haseria
Monor
Druckenwell
Leritor
Somov Rit
Linuri
Lahsbane
Paqwepor
Falleen
Womrik
Triffis
Major
Kabray
Blenjeel
Bannistar
Station
Algara
Thape
Grakouine
Andosha
Algarian
Ank Kit'aar
Ando
Ord Pardron
Roldalna
Sedesia
Nigel
Kalinda
Arguso
Mon Gazza
Talay
Petabys Station
Halm
Marzoon
Chalcedon
Tashtor Seneca
Nuralee
Seltos
Zolan
Rintonne
Iskalon
Tyus Cl.
Demos
Alassa
Major
Habassa
Herdessa
Retep
Radnor
Ragna
Cerea
Barcaria
Balis-Baurgh
Ichtor
Opiteihr
ZeHeth
Umgul
Alakatha
Lanthe
Vogel
Malastare
Vondarc
Karlinus
Cheelit
Koba
Riflor
Bomis Koori
Kriselist
D'rinba
Chibias
Haruun Kal
Old Mankoo
Ryndellia
Farstine
Corbett Cl.
Naalol
Kath
Nuvar
Naboo
Enarc
Ninzam
Hirsi
Elbara
Bastooine
Miztoc
Feenix
Medth
Indupar
Chryya
Trevi
Alui
Kaliida Shoals
Kaal
Abraxas
Cyphar
StarForge N.
Elattu
Tshindral
Quaensan Pr.
Porchello
Tast
Lorta
Dalisor
Rrulinn
Jiroch
Ogem
Echnos
Quamar
Karfeddion
Tibrin
Mugaar
Velga

Независимые образования в Империи

Имперские амбиции простирались на всю известную галактику. Только сила и порядок помогли ей скрепить воедино части коррумпированной, хаотичной Республики в единую цивилизацию – ту, что будет идти в ногу с велениями императора. Планеты обязаны признать власть секторов, секторы – власть регионов, а все без исключений регионы – отвечать за свои решения перед Корусантом. Отныне культурные особенности будут проявляться лишь на фестивалях и парадах, посвященных имперскому единству. За границами нового государства находятся как мирные народы, достойные его защиты, так и враждебные силы, которых ждет уничтожение.

И на этом, собственно, все.

На самом деле, внутри Империи также существовали территории, которые не отчитывались перед Корусантом, и независимые объединения, имеющие право на более важные дела, нежели участие в глупых дипломатических шоу (как это обстояло с Союзными Территориями). Однако все они были объединены под общим лозунгом: не сопротивляться военным силам и не бросать вызов официальным порядкам.

Корпоративный Сектор

Корпоративный сектор начал свое существование в последние столетия Республики в качестве эксперимента – дать корпорациям возможность осваивать звездные системы с минимальным государственным вмешательством, однако с обязательной защитой прав рабочих. За несколько лет до возвышения Империи, Сектор попал под влияние Торговой Федерации и прочих мегакорпораций, спустивших все его ресурсы на Конфедерацию Независимых Систем.

Учитывая количество организаций, которые так или иначе помогали сепаратистам, лишь немногие жители Республики протестовали против национализации промышленности Палпатином. Самый смелый из таких экспериментов произошел как раз в Корпоративном Секторе: по настоянию юного барона Ормана Тегга, главы одной из самых могущественных корпораций Лоялистов, к сектору присоединилось бесчисленное множество миров. Теперь, включив в себя более тридцати одной тысячи систем, данный регион обзавелся собственным главой, правительством и армией. Корпорации, вложившиеся в основание, стали получать пропорциональные доли от доходов, а в Империю пошел нескончаемый поток кредитов – притом, из региона, за безопасность которого она не отвечала.

Хейпанский Консорциум

Имперская терпимость по отношению к этому ксенофобскому, скрытному скоплению миров вызвала недоумением у корусантских наблюдателей. Военный потенциал хейпанцев не мог сравниться с имперской боевой машиной, экономическое влияние в галактике было ничтожным – что и говорить о власти. Такое положение вскоре вылилось во множество сплетен о Палпатине и хейпанцах: поговаривали, будто у него есть возлюбленная, принадлежащая к этой культуре, будто существует некое тайное соглашение между Империей и Хейпсом – а кто-то даже надеялся, что королева-мать станет его императрицей.

Ничто из этого не получило подтверждений; однако самая удачная из догадок, почерпнутая из диалога советников Палпатина и Сената, указывала на интересный факт. Главная функция хейпанцев – служить наглядным

примером для галактики, стоящей на грани развала и упадка. Древний и гордый народ был настолько поглощен делами собственным, что не мог увидеть ничтожность своего влияния. Например, термин «хейпанский флот» имел оскорбительный окрас и использовался имперским флотом для обозначения команды, которая отличалась дисциплиной и боеготовностью, однако не способна была проявить активных действий.

Пространство Хаттов

Границы Пространства Хаттов росли и уменьшались на протяжении тысячелетий и закрепились лишь в ранние годы существования Империи. При этом хатты так и остались независимыми на своих центральных территориях и де-факто оставались правителями секторов, идущих к внешним территориям, даже после возвышения нового государства. Официально эта территория находилась под властью Империи, а за соблюдение закона здесь отвечал мофф сектора Баксел. Однако и Нал Хатта, и Корусант знали, что все это – фикция, и в переводе соглашения на хаттский используется скорее термин «советник», а не «мофф».

По большей части, Новый Порядок терпимо относился к хаттам и их темным делам: в Империи прекрасно понимали, что лучше один правящий Совет, чем враждующие между собой криминальные боссы – тем более, когда стало понятно, что это сулит определенный приток кредитов. Однако государство все равно сдерживало рост хаттского влияния, воевало с отдельными кажидиками и устраивало периодические демонстрации силы на территории Пространства. А бесчисленные имперские агенты не уставали играть в фелинксы-родусы против агентов хаттов.

Пространство Хаттов

Мало кто в галактике не слышал о хаттах. Создали они свои технологии межзвездных перелетов сами или заимствовали – это случилось так давно, что никто не может ответить однозначно. Большая часть ранней истории этой расы давно и прочно перешла в разряд мифологии, но в древних хрониках кластера Тион можно найти достаточно ключей к пониманию хотя бы основных вех развития этой необычной расы. Раса хаттов, появившаяся на планете Варл, была изначально знаменита своими воинами, покидавшими родной мир, покоряя найденные планеты и порабощая их население. Постоянное расширение их владений означало тысячелетия рабства для малоразвитых рас, которым не повезло попасть в поле зрения завоевателей.

Около 25000 лет назад хатты встретили то, возможность чего даже не рассматривали всерьез. Их экспансия натолкнулась на достойного соперника. Империя, которую создавал Ксим Деспот, рассматривалась хаттами только как сообщество еще не захваченных рабов. Но Ксим отказался признать такое положение дел. И началась война. Проиграв два сражения на планете Вонтор, Ксим начал готовиться к третьему, которое стало для него роковым. Хатты, заключив договор с расами никто, клатунианцев и ворданов, выставили огромную армию.

Ксим окончил свою жизнь в подземельях хаттского дворца на Варле, но это не особо помогло победителям. Население Тиона предпочитало погибать в бесконечных стычках, а не работать, обогащая новых хозяев. За время жизни одного хаттского поколения (около 1000 лет) люди, как назвала себя эта двуногая раса, смогли перенять методы гиперпутешествий и наладить регулярное сообщение с центром галактики, откуда прибывали все новые их

соплеменники. Прибывающие людские кланы объединялись, усиливая друг друга. Это означало опасность для хаттов, и они нанесли удар первыми, уничтожив все укрепления жителей Тиона и убивая всех людей, которых находили ближе, чем за двенадцать тысяч световых лет до границы. Оставшиеся в живых люди связались с соплеменниками, жившими в центральных мирах, и хатты, узнав об этом, приготовились к войне, которая так и не началась. В конечном итоге хатты поняли, что люди не понимают, что такое внутренняя сплоченность клана. Потому люди не заслужили уважения хаттов, а их Республика воспринималась просто как смешение рас, объединенная не родством, а договорами.

Но, тем не менее, война пришла в миры хаттов. Около 15000 лет назад Варл, их родина и древнейшие колонии неожиданно были уничтожены в ходе Хаттского Катаклизма, превратившись из цветущих миров в безжизненные пустоши. Выжившие кланы перенесли столицу на планету Эвокар, дав ей новое имя, Нал-Хатта. На этой планете был основан Совет Старейших, состоявший из представителей кланов и ставший новым правительством хаттов. Совет решил, что противостояние кланов слишком разрушительно для цивилизации и потому должно быть запрещено. Новая филосовия кланов, называвшаяся «кажидик», была создана мудрецом по имени Будхила Хестелик Амура. Эта философия стала воплощением новых веяний в обществе хаттов, позволяя отсеять слабых, но избежать внутренних и внешних войн. Вместо того, чтобы захватывать миры людей военной силой, хатты будут разлагать их и покорять изнутри. Под влиянием этой философии хатты все больше отходили от постоянного решения вопросов военной силой. Вплоть до того, что история их завоеваний стала восприниматься, как миф.

В течение следующих нескольких столетий хатты установили торговые и дипломатические отношения с Республикой, добились признания границ Пространства Хаттов. Бесстрашные торговцы начали осваивать новый торговый путь, Утман Пабол, ведущий от республиканских фронтиров к Нал-Хатте через неисследованные территории. Многие пользовались более известной трассой, разведанной еще тионцами и ведущей от Перлемианского пути до торговой планеты Слейхерон. И Слейхерон, и Нар-Шаддаа, спутник Нал-Хатты, как основные порты Пространства Хаттов, через которые шел огромный поток товаров, быстро развивались. Утман Пабол оставался главным торговым путем. Но не единственным. Для внутренней торговли использовался гиперпуть Пабол Хатта, соединяющий Нал-Хатту и Слехейрон и проходящий через кластер Бутана Хатта, в котором располагались столичные миры крупнейших кажидиков. Третий торговый путь Пространства Хаттов, Шаг Пабол, или Рабская Дорога, был почти неизвестен в Республике. Следующие несколько тысячелетий хатты завоевывали влияние в разных областях Республики, их интересовало все, от криминала до мегакорпораций и официальных структур. Блотус Хатт, бывший канцлером вошел в историю, как один из лучших правителей.

Философия кажидик настолько проникла во все сферы жизни хаттов, что большинство кланов приняли ее название, как самообозначение. Этот подход к жизни дал хаттам мирный доступ к огромным богатствам Республики и помогал переживать временные неудачи с минимальными потерями. Примером воплощения такого подхода к жизни может служить история Нар-Шадда. После взрыва сверхновой в системе Кирр и появления туманности Колючая Изгородь, полет по первоначальной трассе Утман Пабол был невозможен, пока не были найдены обходные пути. В это же время развитие Кореллианского Торгового Пути перенесло немалую часть грузопотока в порты других планет. Но Нар-Шадда, оказавшаяся в стороне

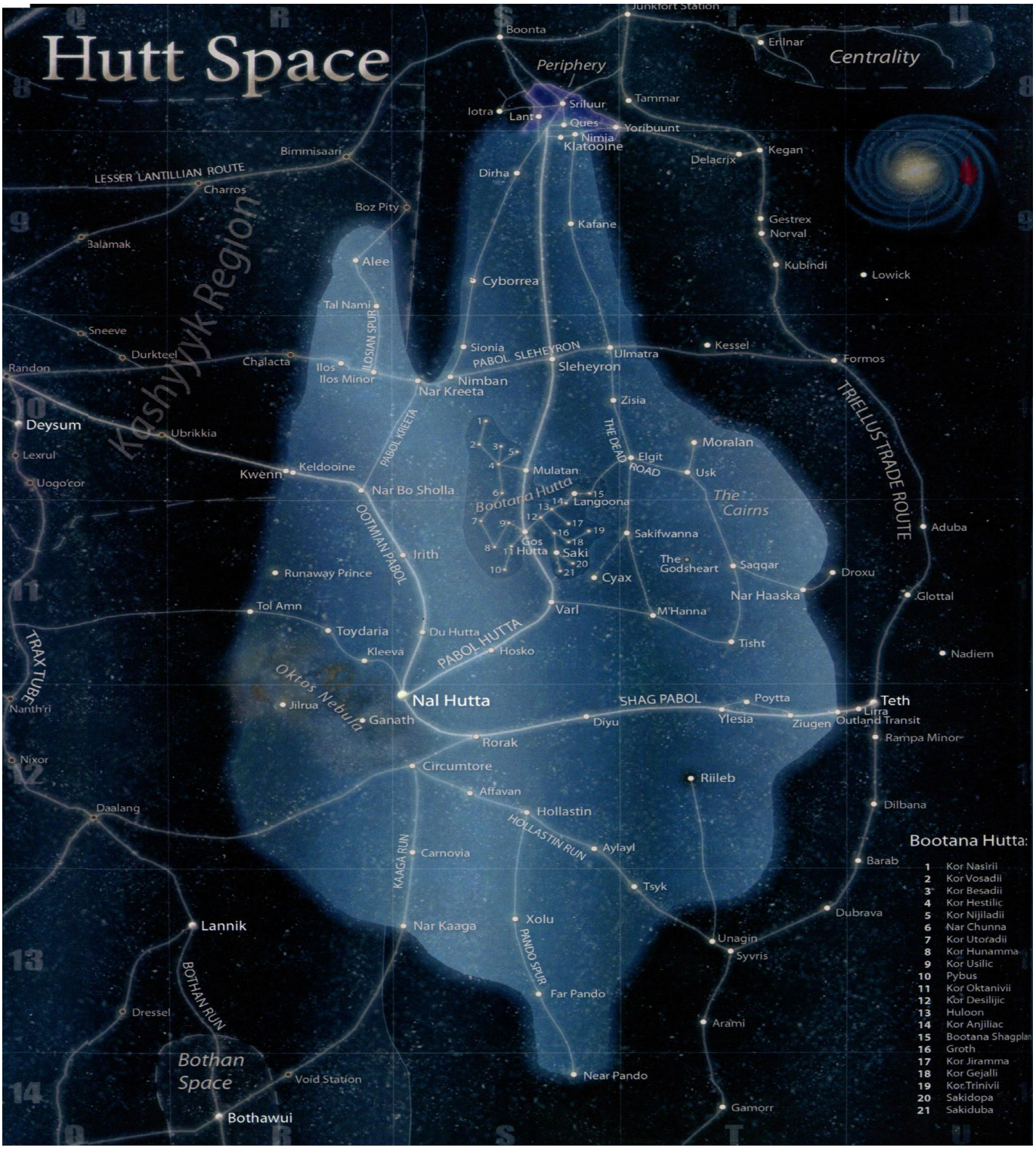
от торговых путей, потерявшая славу респектабельного торгового мира, возродилась, как Луна Контрабандистов, став самым известным «теневым портом» Галактики, не имеющим себе равных.

Иногда в Республике жаловались на хаттов, постепенно усиливавших свои позиции, используя трактовки законов и экономическую мощь. Это не было лишено оснований. Используя постепенно прогнивающую республиканскую систему, хатты получали все больше возможностей проникать в новые и новые звездные системы. Ко временам начала Войн Клонов представители хаттов полностью контролировали такие миры, как Гиндин, Татуин, Тунг`л. В ходе этой войны хатты действовали сами по себе, взымая немалую плату за перемещения по их гиперпутям.

Становление Нового Порядка поставило хаттов перед лицом сильного, милитаризированного общества, требовавшего от них выказывать почтение, но оставившего простор для маневра. Принятые в ранний период имперские антирабовладельческие законы задели хаттов, но созданные позже совместные предприятия для торговли рабами, в которых хатты быстро заняли лидирующие позиции, поправили их дела. Империя создала в Пространстве Хаттов несколько торговых представительств, что еще больше сблизило хаттов с моффами соседних секторов. Сарн Шилд, мофф сектора Бокксел в период, предшествовавший Явинской Битве, также нес ответственность за положение в Пространстве Хаттов, но при этом ни он, ни хатты не знали, какие законы издаются для Тиона.

Империя показала зубы достаточно быстро. Был аннексирован Шрилуур и соседние миры, в Пространстве Хаттов имперские силы конфисковывали производства и подведенные силы получили приказ атаковать и захватить Нар-Шадду. Эта операция была частью плана по разгрому преступного мира. Но она сорвалась из-за противодействия местных контрабандистов под командованием Хана Соло и Лэндо Калриссиана, будущих героев Восстания. После поражения действия имперских сил были направлены против отельных кажидиков и повстанцев, действовавших в Пространстве Хаттов.

Увеличение имперских налогов и сборов, необходимых для поддержания военной машины, привело хаттов к решению повернуться против Нового Порядка. В большинстве своем хатты были готовы мирно сосуществовать с Новой Республикой. Но вторжение юужань-вонгов все изменило. Враги, которым не понравилось двурушничество хаттов, захватывали их планеты, подвергая оные терраформированию. Большое число кажидиков, понимая слабость перед захватчиками, отступало на Татуин и в иные дальние порты для того, чтобы вернуться, как только захватчики ослабнут. В течение десятилетия после войны хатты вновь захватили свои миры и выдвинули требование к Галактическому Альянсу вернуть удерживаемую после бесславной сдачи Нар-Шадда. После вторжения часть кажидиков решила вернуться к традиционной воинственности: их расы и корабли помогали Конфедерации в войне против Галактического Альянса.



Планеты и иные важные объекты Пространства Хаттов

Келдуин – малозначимая планета, основная известность – торговый пост около границы с Республикой.

Станция Квен – один из известнейших «черных портов» галактики. Станция оснащена ремонтными доками, складами и территориями для торговли. Является одной из важнейших торговых площадок Пространства Хаттов.

Ирит – загрязненный, перенаселенный мир.

Информация о **Нал Хатте** и **Нар Шадде** расположена в планетарном разделе атласа.

Ду Хатта - Планета, колонизированная хаттами. В этом мире расположено множество личных жилищ хаттов, живущих обычно на Нал-Хатте. Также известна тем, что является домом для многих хаттов, не занимающих видного положения в своих кажидиках.

Нар-Хекка – планета системы Й`Туб, некогда безжизненный ледяной мир. Терраформирована много веков назад эксцентричным главой кажидика, создавшим на ней сады, дендрарии и парки, складывающиеся в смертельно опасные лабиринты. После вторжения вонгов осталась заселена их творениями.

Клива – Спутник газового гиганта Бунда. Во время галактичексой гражданской войны на планете располагались фабрики по производству дроидов, имевших определенную известность. Является одним из известнейших в галактике примеров легального бизнеса хаттов.

Тол-Амн – мрачный мир, известный своими штормами и экспериментами хаттов с выращиванием пряностей.

Лордунке Ванполла (Убегающий Принц) – малая колония хаттов. История названия забыта даже самими хаттами

Ганат – планета, расположенная на торговом пути Октос в одноименной туманности, недалеко от системы Й`Туб. Населена близкой к людям расой, развившей уникальные технологии, основанный на использовании паровых машин.

Джилруа – дом высоких, воинственных гуманоидов, захваченных хаттами тысячелетия назад, выходцы из этого мира используются частью хаттов, т`ланда-тил и як-тош, как охранники, гладиаторы и вооруженные слуги. Эту пустынную планету, вращающуюся вокруг голубого гиганта, редко посещают чужаки.

Нар Каага – холодный болотистый мир, дом для немногх Х`уун и части кажидика Панцирников

Карновия – влажная планета, почти вся покрытая водой, знаменитая своими угрями, которые являются одной из любимых закусок хаттов.

Сиркумтор – система, в которой кажидик Панцирников создал собственный планетоид, огромную конструкцию, похожую на кольцо. Планеты системы были выжжены какими-то древними катаклизмами.

Эффеван – потрепанный, дымный, непредсказуемый мир, часто посещаемый расами, союзными хаттам, например т`ланда тил, панцирниками и, реже – ху`ум и беднейшими хаттами.

Холластин – не самый значимый, но процветающий мир, развившийся, как место торговли товарами, ввозимыми в хаттский сектор. Во время войн с юужань-вонгами остался невредим и увеличил влияние в секторе.

Айайл – мир огромных пышных лесов и высоких гор, где рабы хаттов ведут добычу ископаемых.

Тсик – мрачный, сильно загрязненный мир, аборигены которого, называемые тсикленами, являются союзниками хаттов, уважаемыми, как хитрые торговцы.

Риилеб – жаркая планета с влажным климатом, население которой успешно сопротивлялась вторжению хаттов. Мир остается независимым.

Унагин – малозначимый торговый мир в секторе Аль-Насрл, где часто останавливаются корабли, следующие из Пространство Хаттов.

Сиврис – один из известнейших и уважаемых контрабандистами «черных портов», центр торговли спайсом.

Ксоулу – родной мир расы Як-Тош, шестируких гуманоидов, являющихся древними союзниками хаттов. Раса связана клятвой верности с Советом Хаттов.

Дальний Пандо – милый аграрный мир, контролируемый Як-Тош.

Ближний Пандо – молодая торговая колония, известна руинами, называемыми Здания Малобара

Ронак 4 – индустриальный мир, в котором расположен крупнейший в хаттском секторе работорговый рынок. Космическая станция на орбите Ронак-5 – крупное убежище пиратов, где команды по случаю продают захваченную добычу.

Дийу – индустриальный мир, производства которого основываются на рабском труде. Мир избежал вторжения юужань-вонгов.

Илезия – рабовладельческая колония, занимающаяся добычей спайса. Также – религиозный центр.

Зиуген – рабовладельческая колония, занимающаяся промышленным и аграрным производством.

Внешне-Транзитная станция – искусственный планетоид с заправочной станцией, принимающий корабли, следующие между Пространством Хаттов и сектором Бакксел. Место словно создано для вечных интриг и шпионских историй.

Лирра – планета известна работорговым рынком, некогда бывшим основным местом контакта Империи, нуждавшейся в рабах и Пространства Хаттов. Расположена недалеко от сектора Бакксел

Хоско – зеленая планета, населенная преимущественно земледельцами. Орбитальная станция этого мира – место, где часто бывают контрабандисты и свободные торговцы

Варл – родная планета хаттов. Ныне – разрушенный и отравленный мир. Хатты почитают его, как свою святыню, куда регулярно совершают паломничества, но не любят обсуждать, что случилось с планетой после вторжения юужань-вонгов.

М`Ханна – заброшенный мир, известный ветрами, дующими со сверхзвуковой скоростью, разносящим иссиня-черную пыль. История этой планеты - вечная тема для слухов, сплетен и легенд.

Саккар – ледяная планета, на равнинах которой возвышаются древние руины, оставленные ныне исчезнувшей цивилизацией. Полузаброшенная станция на ее орбите является базой для немногих кораблей, отваживающихся летать по Дороге Смерти.

Нар Хааска – редко посещаемый торговый мир

Тишт – планета, посещаемая только членами Высшего Совета Хаттов. О самой планете не известно ничего.

Аск – полузаброшенный мир, некогда бывший домом для порабощенной расы, название которой ныне забыто.

Дроксу – спутник планеты Сигнет, известный своими кольцами и расположенной на ее орбите станцией под контролем хаттов.

Моралан – разрушенный мир. Его жители, некогда бывшие рабами, пытались восстать, ища покровительства Республики. Раса была уничтожена войсками, которые вел легендарный Бунта-хатт.

Элгит – малозначительный торговый мир, куда идет множество товаров из кластера Бутана Хатта

Зисия - родной дом расы зисианцев, тысячелетия бывшей рабами хаттов.

Улматра – малозначительный торговый мир на пути Пабол Селехйорн.

Кафейн – бедный сельскохозяйственный мир.

Нимия – сумрачная промышленная планета, по воле судьбы ставшая местом встреч между представителями хаттов и не самыми уважаемыми (или не сумевшими расположить к себе хаттов) пришельцами.

Клатуин – столица кластера Си`Клаата, полностью подчиненного хаттами тысячелетия назад. Сектор является домом для таких рас, как клатиунцы, вордан, кинтан и вонтор, прославившихся в боях с Ксимом Деспотом. Кластер редко посещается чужеземцами.

Куес – пестрый космопорт, с древности там останавливались корабли, шедшие в кластер Си`Клаата. Чужеземцы, попадающие в этот порт, обычно серьезно допрашиваются.

Шрилуур – родина расы виквеев и основная планета небольшого сектора, известного, как Периферия, единственного участка Пространства Хаттов, некогда контролируемого империей. Планета открыта для всех, желающих вести дела в Пространстве Хаттов. Место повышенного интереса для торговцев и контрабандистов. Виквеи также интересны тем, что с трудом поддаются формовке по методам юужань-вонгов. Планета является основным местом назначения для следующих по гиперпространственной трассе Сисар.

Лант – торговый мир в секторе Периферия, известен большой долей участия хаттов в местном рынке.

Дирха – до войны с юужань-вонгами был известным индустриально развитым миром, известным, как перевалочная база для кораблей, идущих на Нимбан и Нар Крита.

Сайборрея – планета с повышенной гравитацией, родина воинственной расы, давних подданных хаттов. Местная раса известна своими броненосными боевыми псами.

Сиония – родная планета человекообразной расы скапс, известной широким разбросом генетических характеристик. По слухам, эта раса была создана искусственно методом генетических модификаций разных рас и продана хаттам.

Нимбан – родина расы нимбанитов, известных тем, что отделились от Республики, чтобы присоединиться к Пространству Хаттов.

Илос – сельскохозяйственная планета с мгяким климатом и разбросанными по ней крупными городами. Тысячелетия назад илосиане исследовали окружающие системы, создав сотни колоний до того, как были захвачены хаттами. Их экономическое влияние и технологическое развитие позволили сохранить гораздо больше свободы, чем другим расам, порабощенным хаттами. Илосиане понимают, как ужасно пострадали от вторжения юужань-вонгов.

Малый Илос – илосинаская колония, служившая транзитным пунктом в перевозках по торговому пути, известному как Илосианская Шпора. Основными товарами, шедшими через Малый Илос были продовольствие и сырье.

Нар-Крита – хаттская колония и важный торговый мир, опустошенный юужань-вонгами.

Тал-Неми – родина одноименной расы, известной тем, что ее уроженцы, будучи заядлыми торговцами, питают нескрываемое презрение к своим хозяевам, хаттам, которое демонстрируют открыто.

Алии – родной дом расы виппит и илосиан из небольшой колонии, сельскохозяйственный мир с обширными связями с планетами Среднего Кольца.

Слейхерон – вторая после Нар-Шадда планета по уровню экономического развития. Хатты, увидевшие судьбу этого мира после вторжения юужань-вонгов, сделали все, чтобы не встретиться с захватчиками.

Мулатан – ворота и основа обороны кластера Бутана-Хатта. Боевые корабли хаттов, которые не часто встречаются в остальном их пространстве, здесь обычны. И очень мало кто из чужеземцев получает разрешение миновать эти кордоны. По рассказам путешественников, именно здесь произошло знакомство хаттов с биотехнологиями. Возможно, некоторые юужань-вонги скрылись именно в Бутана-Хатта, откуда на черный рынок поставляются результаты вонг-формовки.

Гос-Хатта – система, включающая три обитаемых планеты, расположенная между Нал-Хаттой и кластером Бутана-Хатта. Основная перевалочная база на главной транспортной артерии Пространства Хаттов. Именно здесь обычно проходят встречи между руководством кажидиков и чужеземцами, достаточно могущественными или влиятельными чтобы удостоиться этих встреч. Система охраняется не хуже, чем Мулатан. Около каждой из планет расположены орбитальные станции.

Кор Бессадии – болотистая планета, расположенная в кластере Бутана-Хатта, покрытая пышной растительностью и знаменитая огромными древними дворцами руководства кажидика Бессадии. **Это** - столица клана, предмет грусти и зависти дюжин кажидиков, некогда столь могущественных, что имели свои столичные миры, ныне могут только грустить об утраченной власти. Чужеземцы могут попасть на эту планету только как рабы.

Горф – некогда был столичным миром крупного кажидика, но потерял свой статус. Теперь знаменит азартными играми и гладиаторскими боями.

Лангуна – родной дом порабощенной хаттами расы, несколько веков назад восставшей против угнетателей и заплатившей ужасную цену. Остатки расы лангуниан, потерявшие все свои технологии и отброшенные назад в развитии, продолжают существовать только как объект жестоких сафари, устраиваемых хаттами, радующимися удачным охотничьим вылазкам.

Бутана Шагплан – на планете расположен крупный рынок, где ведется масштабная торговля предметами роскоши и рабами.

Пайбус – покрытая пышной растительностью, ненаселенная планета в кластере Бутана-Хатта. По слухам, покрыта древними руинами, объявленными хаттами запретными для посещения. Причины запрета неизвестны.

Нар-Чунна – торговый мир в кластере Бутана-Хатта. По общему мнению, заполнен бесценными произведениями искусства.

Хюлун - планета некогда была домом для растительной расы, порабощенной хаттами. Несмотря на верность, аборигены были изгнаны из своего мира и ныне живут во многих мирах вне кластера Бутана-Хатта, радуя хаттов своими мучениями и сожалениями о потерянной родине. Сама планета сохраняется хатами в первозданном виде.

Саки – родной мир промышленно развитой расы сакинанцев, некогда отстоявшей свою независимость от хаттов. До сих пор раса является формально независимой. Основные колонии расы – миры **Сакидопа, Сакидуба, Сакифванна.**

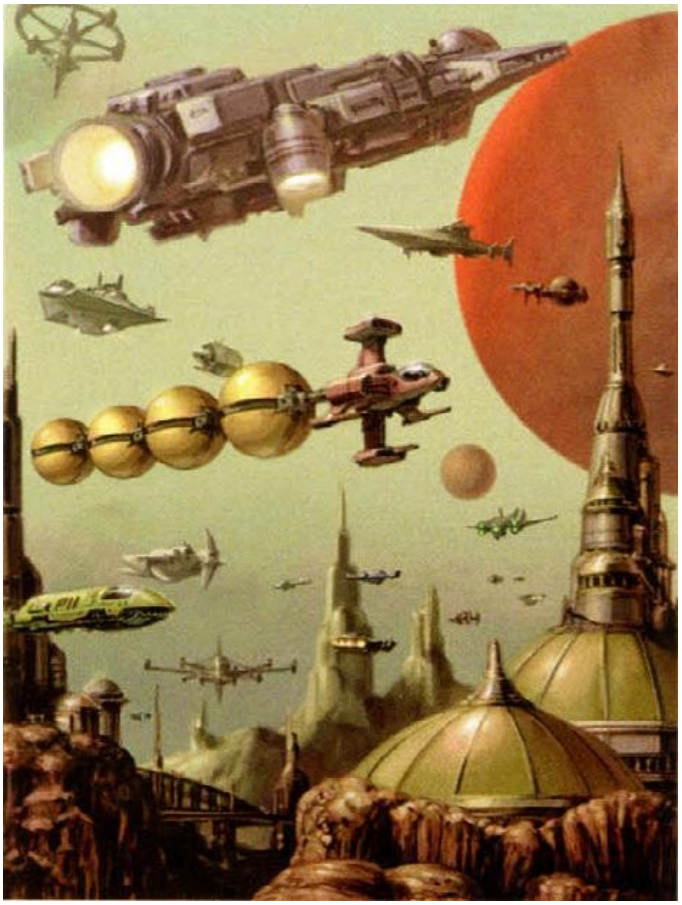
Саекс – самая яркая звезда в небе Варла. Посещение системы этой звезды запрещено Советом Хаттов, потому планеты этой системы не населены и неисследованы.

Сердце бога – пульсар, почитаемый хаттами. Известен неравномерностью частоты и длительности вспышек.

Внешнее Кольцо

Внешнее Кольцо – самый крупный, наименее исследованный и самый же разнообразный регион галактики, если посмотреть на него с точки зрения народов и культур. По той причине, что он находится дальше остальных от центра, правительственный контроль здесь крайне слаб, и долгие тысячелетия на Внешнее Кольцо слетались диссиденты, пилигримы и просто искатели свободы, покинувшие цивилизованные миры в надежде начать все с чистого листа.

Однако у свободы тоже была своя цена: данный регион так сильно удален от Корусанта, что учреждения, характерные для центральных миров, оказывались просто пустым звуком, а власть закона и средства связи – крайне ненадежными явлениями. Здесь, вдали от зорких глаз столицы, нередко совершались преступления и нарушения, о которых мало кто подозревал. Неважно, случается это из-за расстояния или по вине существ, которые вступают в дело там, где нет места правосудию, Внешнее Кольцо всегда укрыто мраком – потому самые мудрые из его жителей доверяют бластерам и хитростям, а не эфемерным благам цивилизации.



Небо над Терминусом

Миры Кольца необычайны в своем разнообразии, как и следовало ожидать от обширных территорий, где часть систем была заселена эоны лет назад, а часть только готовится быть исследованной. Эриаду – планета-мегаполис, которая экономической мощью и престижем соперничает с лидерами Ядра, в то время как письменная история захудалого Десевро началась за столетия до появления Республики. Здесь полно нелегальных космопортов, однако и они неоднородны; Терминус – вечно занятый мир, в чьем небе летают странные космические корабли, управляемые неизвестными расами, в то время как пустынные равнины Адубы покрыты выцветшими останками погибших там контрабандистов. Татуин – торговый порт могущественных хаттов, а роскошные космопорты Энтраллы – бастион Высокой Человеческой Культуры. Планеты вроде Дагоба, Мускри и Тунда – малообитаемые, заброшенные или же хранящие давние секреты.

Освоение Внешнего Кольца шло неравномерно. Джедайская крепость Оссус и планеты Тионской Гегемонии были известны задолго до основания Новой Республики, а хатты успешно управлялись со своими землями еще до прилета первых исследователей. Кроме того, планеты, расположенные на или около Кореллианского Пробега и Перлемианского Торгового Пути, были заселены в момент истории, когда отдельные части Внутреннего Кольца считались галактическими аванпостами. С самого начала существования Республики, предприимчивые торговцы пользовались информацией, взятой из навигационных компьютеров пришельцев, а потому открытие «потерянных» колоний во Внутреннем Кольце – явление настолько частое, что выпуски ГолоНовостей не уделяли этому особого внимания.

Массовая колонизация, однако, началась только в период между 5500 и 3000 г. ДЯБ, когда исследователи двинулись по «новым» галактическим маршрутам – Кореллианскому Торговому Отростку, Торговому Маршруту Римма и южной части Хайдианского Пути; именно это позволило очень быстро освоить юг пограничных территорий. Что касается северного квадранта, то здесь исследования проходили на порядок медленнее,

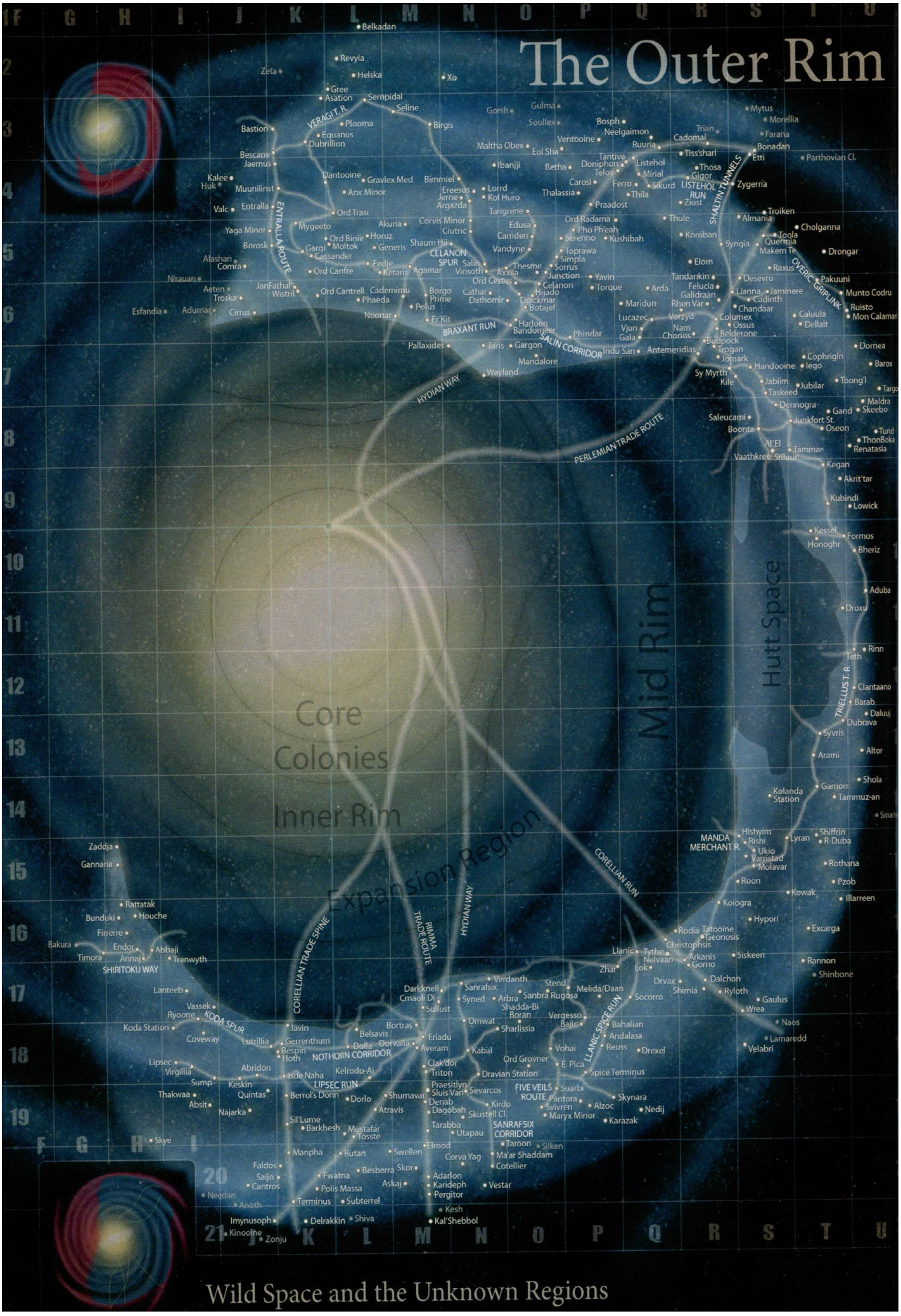
натыкаясь на оплоты ситхов, мандалорские рейды и ужасы Беспорядков Канца. Тем не менее, вскоре между Перлемианским и северным Хайдианским Путем возникло множество маршрутов. Вопреки сложившимся закономерностям, освоение Внешнего Кольца медленнее всего продвигалось в Разрезе, на территории которого власть де-факто удерживали хатты. Самый важный торговый маршрут Кольца – Триеллус, что начинается в Центаресе на Перлемианском (что в Среднем Кольце), углубляется в дебри Пространства Хаттов, соединяя таким образом множество пестрых миров (мудрецы нередко называют его «Хаттской Трассой») – после чего пересекается с Кореллианским Пробегом и заканчивается у Инарка, снова в Среднем Кольце. Длительность Триеллуса – более семидесяти пяти тысяч световых лет, однако время путешествия через него выходит дольше, чем на иных, стабильных маршрутах, а также нередко омрачается пиратами, работорговцами и, порою, даже более того.

Республика утратила контроль над большинством «внешних» территорий в период Драггулч, в особенности, после поражения джедаев в Битве за Мизру в 1466 г. ДЯБ. После этого централизованный контроль был навеки утрачен. Около 1000 г. ДЯБ, Руусанская Битва покончила с угрозой ситхов (по крайней мере, на тысячелетие), а одноименные реформации восстановили прежнюю Республику – однако расформировали ее нынешнюю армию. С тех пор каждая система должна была сама заботиться о безопасности, что было практически невозможным для бедных миров Внешнего Кольца. Вскоре хатты почувствовали вакуум, оставшийся после уничтожения ситхов; не удивительно, что процесс колонизации свели на нет пиратство, работорговля и безвластие. В 124 г. ДЯБ Республика объявила Внешнее Кольцо зоной свободной торговли, надеясь таким образом «перезапустить» местную экономику. План удался, но большая часть выгоды отошла к Торговой Федерации, которая, воспользовавшись новым положением, смогла одержать контроль над бедными секторами. В 33 г. ДЯБ Республика бросила вызов Федерации и ввела налогообложение – тем самым спровоцировав блокаду Набу и последующую войну с сепаратистами.

Угроза раскола заставила Республику вернуться к централизованным военным силам; необходимость нанести удар по оплотам КНС привела к пересмотру существующих доктрин и установлению централизованной власти на территории Внешнего Кольца. В дальнейшем это очень помогло Империи в борьбе с остатками сепаратистов, пиратами, работорговцами – и повстанцами бесчисленных систем.

Преданность Империи варьировалась от планеты к планете. Среди таких союзников, как Эриаду и прилегающие секторы, были планеты, уставшие от беззакония и приветствовавшие центральную власть (с учетом, что она сможет охватить даже такой обширный регион), с помощью которой они смогут вновь заняться поиском колоний. Однако Империя принесла им лишь постоянные войны с реальными и вымышленными агрессорами, а ее исследования часто были связаны с жестокой эксплуатацией миров и новых рас – что, в конечном счете, привело к поддержке Восстания.

Последствия Галактической Гражданской Войны навеки въелись в память свидетелям военных действий: центральная власть получилась очень шаткой из-за долгих войн Новой Республики с Имперскими Осколками, а окончательное беззаконие настало после вторжения йуужань вонгов и напряжения между Кореллией и Корусантом. Вновь, к счастью или к сожалению, большая часть Внешнего Кольца была предоставлена сама себе.


The Outer Rim
Core
Colonies
Inner Rim
Expansion Region
Mid Rim
Hutt Space
Wild Space and the Unknown Regions
Belkadan
Revyia
Zeta
Helska
Xo
Gree
Asation
Sernpidal
Seline
VERAGI T. R.
Bastion
Plooma
Birgis
Equanus
Dubrillion
Bescane
Jaemus
Kalee
Huk
Muunilinst
Dantooine
Gravlex Med
Bimmiel
Anx Minor
Valc
Entralla
ENTRALLA ROUTE
Ord Trasi
Yaga Minor
Mygeeto
Akuria
Corvis Minor
Ciutric
Ord Binjiir
Horuz
Borosk
Gargi
Moltok
Generis
Shaum Hii
Cassander
Alashan
Comra
Fedje
Ord Canfre
Ketaris
Agamar
CELANON SPUR
Salin
Vinsoth
Nirauan
Aeten
Troska
JanFathal
Wistril
Ord Cantrell
Cademimu
Phaeda
Borgo Prime
Polus
Cathar
Dathomir
Esfandia
Adumat
Cirrus
Noonar
Er Kit
Harloen
Bandomeer
BRAXANT RUN
Pallaxides
Taris
Gargon
Mandalore
Wayland
HYDIAN WAY
Ereesus
Lorrd
Jerne
Kol Huro
Argazda
Tangrene
Thalassia
Praadost
Gulma
Gorsh
Soullex
Edusa
Camden
Vandyne
Ord Radama
Pho Ph'eah
Serenno
Kushibah
Toprawa
Simpla
Sorrus
Junction
Yavin
Torque
Arda
Ord Cestus
Celanon
Hijado
Drackmar
Botajef
Thesme
Axxila
Phindar
SALIN CORRIDOR
Indu San
Antemeridias
Maridun
Lucazec
Vjun
Gala
Nam
Chorios
Vorzyd
Rhen Var
Tandankin
Felucia
Galidraan
Desevro
Lianna
Jaminere
Cadinth
Chandaar
Columex
Ossus
Belderone
Budpock
Trogan
Jomark
Sy Myrth
Kile
Jabiim
Taskeed
Dennogra
Saleucami
Boonta
Junkfort St.
Oseon
Af'El
Vaathkree
Sriluur
Tammar
Kegan
Akrit'tar
Kubindi
Lowick
Kessel
Honoghr
Formos
Bheriz
Aduba
Droxu
Rinn
Teth
Clantaano
Barab
Daluuj
Dubrava
Syvris
Arami
Altor
Shola
Gamorr
Kolanda Station
Tammuz-an
Smart
Zaddja
Gannaria
Rattatak
Bunduki
Houche
Firrerre
Bakura
Endor
Abbaji
Timora
Annaj
Trenwyth
SHIRITOKU WAY
Lanteeb
Vassek
Ryoone
KODA SPUR
Koda Station
Coveway
Javin
Lutrillia
Gerrenthum
Bespin
Hoth
NOTHOIIN CORRIDOR
Lipsec
Virgillia
Abridon
Isde Naha
Kelrodo-Ai
Sump
Keskin
LIPSEC RUN
Thakwaa
Quintas
Absit
Najarka
Berrol's Donn
Dorlo
Sil'Lume
Barkhesh
Mustafar
Tosste
Skye
Manpha
Rutan
Swellen
Faldos
Saijo
Cantros
Needan
Anoth
Fwatna
Besberra
Skor
Polis Massa
Askaj
Terminus
Subterrel
Imynusoph
Delrakkin
Shiva
Kinooine
Zonju
Kesh
Kal'Shebbol
Elrood
Taroon
Silken
Corva Yag
Ma'ar Shaddam
Cotellier
Adarlon
Karideph
Pergitor
Vestar
Darkknell
Cmaoli Di
Sullust
Sanrafsix
Syned
Arbra
Sanbra
Rugosa
Verdanth
Stend
Melida/Daan
Socorro
Shadda-Bi
Boran
Vergesso
Bajic
Omwat
Sharlissia
Bortras
Belsavis
Eriadu
Dorvalla
Averam
Dolla
Kabal
Vohai
Ord Grovner
E. Pica
Spice Terminus
Dravian Station
Clak'dor
Triton
Praesitlyn
Sluis Van
Sevarcos
Denab
Dagobah
Skustell Cl.
Kirdo
Tarabba
Utapau
SANRAFSIX CORRIDOR
Orvax
Shimia
Dalchon
Ryloth
Gaulus
Wrea
Naos
Lamaredd
Velabri
Rannon
Shinbone
Rodia
Tatooine
Geonosis
Christophsis
Llanic
Tythe
Nelvaan
Lok
Arkanis
Gorno
Siskeen
Zhar
Andalasa
Bahalian
Reuss
Drexel
LLANIC SPICE RUN
FIVE VEILS ROUTE
Suarbi
Pantora
Svivren
Maryx Minor
Skynara
Alzoc
Nedij
Karazak
Hishyim
Rishi
Lyran
Shiffrin
R-Duba
MANDA MERCHANT R.
Ukio
Varristad
Molavar
Rothana
Roon
Pzob
Kowak
Illarreen
Koiogra
Hypori
Excarga
CORELLIAN RUN
CORELLIAN TRADE SPINE
RIMMA TRADE ROUTE
HYDIAN WAY
PERLEMIAN TRADE ROUTE
SHALTIN TUNNELS
LISTEHOL RUN
OVERIC GRIPLINK
TRIELLUS T. R.
Mytus
Morellia
Farana
Bonadan
Etti
Parthovian Cl.
Trian
Cadomai
Ruuria
Tiss'sharl
Thosa
Gigor
Zygerria
Troiken
Almania
Cholganna
Toola
Quermia
Makem Te
Drongar
Syngia
Raxus
Elom
Pakuuni
Munto Codru
Ruisto
Mon Calamari
Caluula
Dellalt
Dornea
Cophrigin
Handooine
Iego
Baros
Toong'l
Targo
Maldra
Gand
Skeebo
Tund
ThonBoka
Renatasia
Ventooine
Neelgaimon
Bosph
Sullex
Maltha Obex
Eol Sha
Betha
Ibanjii
Doniphon
Telos
Tantive
Listehol
Mirial
Carosi
Ferro
Sikurd
Thila
Ziost
Ord Ramania
Thule
Korriban
Serenno
Kushibah
Ord Mantell
Ord Trasi
Ord Binjiir
Ord Cantrell
Ord Cestus
Ord Radama
Ord Grovner
Ord Mantell
Ord Trasi
Ord Binjiir
Ord Cantrell
Ord Cestus
Ord Radama
Ord Grovner

Дикий Космос и Неисследованные Регионы

Республика и Империя организовали бесчисленное количество разведывательных экспедиций, присоединив миллионы планет и подчинив квадриллионы живых существ. Однако и то, и другое государство заняло невероятно малую часть галактической спирали. Даже в нынешнее время остались промежутки, недостижимые для экспедиций или исследованные только поверхностно. Все они попадают под два определения – либо «Дикий Космос», либо «Неисследованные Регионы».

Дикий Космос не является регионом как таковым и не имеет никакого официального статуса. Данный термин применяется для незаселенных пограничных территорий, а также для покинутых колоний и земель с неразвитой промышленностью. Это означает, что Дикий Космос не имеет четких границ – например, во времена Старой Республики даже хорошо известный Разрез считался его частью. Что касается современности, то и сейчас нелегко определить его пределы. В частности, туда относят территории на краю восточной части диска, а также границу, которая разделяет освоенное пространство от меньшей части Неисследованных регионов. Другие части Дикого Космоса раскиданы по всей карте галактики, начиная от изолированных звездных скоплений и заканчивая пустыми промежутками, где можно встретить лишь кометы.

Голографическая карта из джедайского Архива

Существует всего одно различие между Диким Космосом и Неисследованными Регионами: если первый был хоть как-то изучен экспедициями, о чем говорят записи в официальных данных, то вторые – нет. Миры Дикого Космоса не имеют ничего общего с центральной властью. Несмотря на то, что большинство из них предпочитают мирное существование, встречаются планеты, кишащие логовами контрабандистов, тайными убежищами преступников и складами пиратского добра.

Неисследованные Регионы имеют прочную ассоциацию в обывательском сознании. Данный термин описывает совокупность территорий, куда ни разу не ступала нога республиканского или имперского разведчика. И хотя чаще всего их связывают с малоисследованной западной частью диска, сюда также относится галактический нимб, состоящий из газа, пыли, звезд и галактик-спутников. Если подсчитать площадь этих территорий, то она будет в три раза превышать площадь изученной галактики. На самом же деле, реальный процент звездной массы, относящейся к Неисследованным Регионам, составляет лишь 15%.

Часть Регионов, относящихся непосредственно к галактическому диску, является наследием гиперпространственной географии. В то время, когда координаты всех звезд галактики – включая те, что расположены на неизученных территориях – были рассчитаны республиканскими астрономами, доходящий до телескопа звездный свет показывал невозможность прокладки гипермаршрута к абсолютно каждой из них. Нынешние гиперпути – результаты многочисленных проб и ошибок, позволивших найти удачные проходы через хаотичное экстра-измерение, иногда с использованием S-усилителей, помогающих вручную прокладывать тоннели.

Не имея никаких «западных» аналогов Перлемианского Торгового Пути или Кореллианского Пробега, ранние исследователи предположили, что еще половина галактики ожидает их явления, пока на востоке вовсю идет колонизация Разреза. Только позднее стало ясно, что западный тоннель был, на самом деле, перекрыт. Скопление гиперкосмических аномалий на западе от Глубокого Ядра, по сути, разделило галактику надвое. Теоретики так и не смогли дать никаких внятных объяснений, однако большинство сошлись на том, что данный промежуток делит галактику на две равных половины – таким образом, заключая ее в сферу гиперкосмической турбулентности. Гипотезы говорят об ее естественном происхождении (гиперкосмические гравитационные аномалии), а также о наследии древних конфликтов (специально построенная баррикада, отделяющая Небожителей от начавших свое возвышение раката). Несмотря на репутацию двустороннего барьера, промежуток аномалий не похож на цельную стену. Космические путешественники нередко травят байки о модифицированных гипердвигателях и древних таинственных проходах, с помощью которых можно добраться до самого сердца неизученных земель.

Космический проект «Сверхдальний перелет» был одной из первых экспедиций, оплаченных правительством для пересечения Неисследованных Регионов. У джедаев, попавших на борт, было задание «смягчить» воздействие гиперпространственных аномалий. Известно, что Император Палпатин уделял особое внимание знаниям о Неисследованных Регионах – именно он доставил Трауна, военного гения чиссов, на Корусант. Впоследствии Палпатин доверил ему продолжение исследований, создав в пределах Регионов лояльную «Империю Руки».

На нетронутых просторах поджидает множество опасностей: бывали случаи, когда исследователей порабощали или подвергали уничтожению. Что касается разумных обитателей, то, кроме высоко дисциплинированных чиссов, здесь можно встретить ядовитых работорговцев-вагаари, насылающих иллюзии моллюсков кроксов и фанатичных воинственных сси-руук. За пределами галактического диска, в галактике-спутнике под названием Спутник Беш, обитают нагаи и тофы, которые попали в Имперский космос незадолго до Эндорской Битвы.

Нормализация отношений с Империей Чиссов привела к созданию стабильных гипермаршрутов и дало множество сведений о новых территориях. Термин «Неисследованные регионы» уже не может претендовать на правильность – по крайней мере, когда это касается галактического диска. Тем не менее, и нимб, и галактики-спутники до сих пор остаются малоизученными, а потому создают вокруг себя атмосферу таинственности и затаившейся угрозы.

Шаровые скопления и галактики-спутники

Академия Торгового Флота Баобаба, Манда:
Ориентирование будущих офицеров, День 12

Ладно, садитесь. Настало время еще раз взглянуть на галактику. Видите яркие точки над и под ее диском? Это шаровые скопления. Их всего около двух сотен, а в них – сотни тысяч звезд, ютящихся на расстоянии ста световых лет или около того.

Не путайте шаровые скопления с теми, которые вы видите на диске: в отличие от вторых, эти звезды зародились в одном молекулярном облаке и до сих пор находятся слишком близко друг к другу. Например, Хейпс, или Плуриоды. Большинство шаровых скоплений находятся существенно выше или ниже основного диска, в галактическом нимбе. Что характерно, на них нет собственной жизни – они состоят из очень старых звезд, и условия там, мягко выражаясь, неприветливые. Как бы то ни было, а они все равно заслуживают отдельного внимания. Если вас когда-то занесет по делам на Зекуле, найдите хоть минуту, чтобы оторвать глаза от коммуникатора. Перед вами откроется матрица из красных и оранжевых гигантов, нейтронных звезд, пульсаров и голубых отставших звезд, которые зеку называют Космическим Колодцем. Наверное, это самое прекрасное, что я когда-либо видел – и его нельзя было купить или продать, а это уже многое значит.

Кроме того, существуют карликовые галактики-спутники, и в некоторых из них умещается по двадцать миллиардов звезд. Различают их, прежде всего, по расстоянию, и первыми идут самые близкие. Итак, ближайшая из них носит название Спутник Аурек, и, скорее всего, вы о ней наслышаны, равно как и о Лабиринте Риши. Вы вполне можете туда добраться, хотя перескакивания с одного маршрута на другой способны довести ваш навигационный компьютер до кипения. Следующим идет Спутник Беш – насколько мне известно, другого названия у него так и не появилось. Это не слишком далеко в масштабах галактики – думаю, около 150 000 световых лет – однако я не знаю никого, кто бы побывал там, не считая нескольких проботов. Что же касается Спутников от Креш до Грек, то они существенно удалены от нас.

Есть несколько заселенных планет в Лабиринте Риши – и, кроме того, мне доводилось слышать байки о кораблях-разведчиках из Беша. Но очень сомневаюсь, что там хватает этого добра: как и в случае с шаровыми скоплениями, мы говорим об очень древних, небогатых на металл звездах. Официальная Империя считает Спутники частью Неисследованных Регионов, и я вижу в этом мудрое решение: зачем проделывать столь долгий путь, чтобы не получить толком ничего? Поверьте мне, осталось еще много нетронутых мест вблизи от дома.

Различные регионы

Расширяясь, Республика включала в себя мини-империи, основанные древними цивилизациями. Одни из них добровольно присоединялись к государству. Другие – сдавались под натиском оружия. Тем не менее, были и третьи, которые сохраняли независимость своих владений, становясь Союзными Территориями под номинальным управлением моффов. Большинство Союзных Территорий, в конце концов, стали полноценными секторами Республики. После их исчезновения сам термин «регион» был наделен совсем иным смыслом. Он мог относиться к сектору или секторам, где преобладает один разумный вид – например, Пространство Триании; к территории, знаменитой своей географией – как Парфади с непроходимой Черной Туманностью; к пространству, объединенному общими воззрениями или историческими процессами – сюда входят Стелящиеся Секторы в Новых Территориях; а также к секторам, имеющим централизованную власть за пределами Имперского фронтира, таким как Мореллианское Содружество.

Сейчас слово «регион» чаще всего относят к территориям, открытым в эпоху исследований и колонизации, а самыми важными из них являются Миры Ядра, Колонии, Внутреннее Кольцо, Регионы Экспансии, Среднее Кольцо и Внешнее Кольцо. Все эти огромные территории были формально вписаны в систему галактического управления после возвышения Империи.

Однако прежнее значение термина не было окончательно утеряно: отдельным Союзным Территориям удалось сохранить прежний статус, хотя он и стал церемониальным. Ниже представлены некоторые из сохранившихся регионов.

Атрисианское Содружество. В течение тысячелетий, политики и генералы изучали атрисианские работы по дипломатии, управлению и военному делу, большинство из которых относится ко времени, когда атрисианская ветвь человечества еще не покинула родную планету. Атрисия, также называемая Кител Фард в честь объединившей мир династии, - одно из двух сотен поселений содружества, занимающего тонкий срез космоса в Мирах Ядра возле Неисследованных Регионов. Атрисианцы – замкнутые люди, однако некоторые из них решились покинуть родной мир и поискать счастья в остальной части галактики. Атрисия вернула независимость после смерти Палпатина, однако позднее, уже с появлением Новой Республики, приняла статус Союзной Территории.

Ботанский Космос. Ботаны – умелые дипломаты и торговцы информацией, которые были среди первых, кто бросил вызов хаттам. И не побоялись посвятить тысячелетия отслеживанию их махинаций. Расположенный на территории Среднего Кольца Ботанский Космос включает 150 заселенных систем, в основном, колонизированных ботанами и находящихся под властью Ботанского Совета, который состоит из представителей сотен кланов. Империя разрешила ботанам сохранить статус Союзных Территорий, однако не спускала глаз ни с жителей, ни с их амбиций.

Боторский Анклав/Дофермские Планетарные Государства. Давние соперники, расположенные по соседству – на самом краю Ядра – за несколько сотен лет успели провести не менее сорока войн, а затем, в ранние годы существования Республики, получили статус Союзных Территорий. В последующее тысячелетие возникло множество законов и традиций, призванных урегулировать все формы Боторско-Дофермский конфликта, начиная от кровной мести и каперства и заканчивая тотальным противостоянием. Республика и Империя вмешивались лишь в те моменты, когда боевые действия переходили на другие территории. Ботори – похожая на медведей раса, владеющая дюжиной систем на краю туманности; доферимы – люди, контролирующие более тридцати звездных систем. Оба региона заявили о своей независимости в период войны между Новой Республикой и оставшимися территориями Империи.

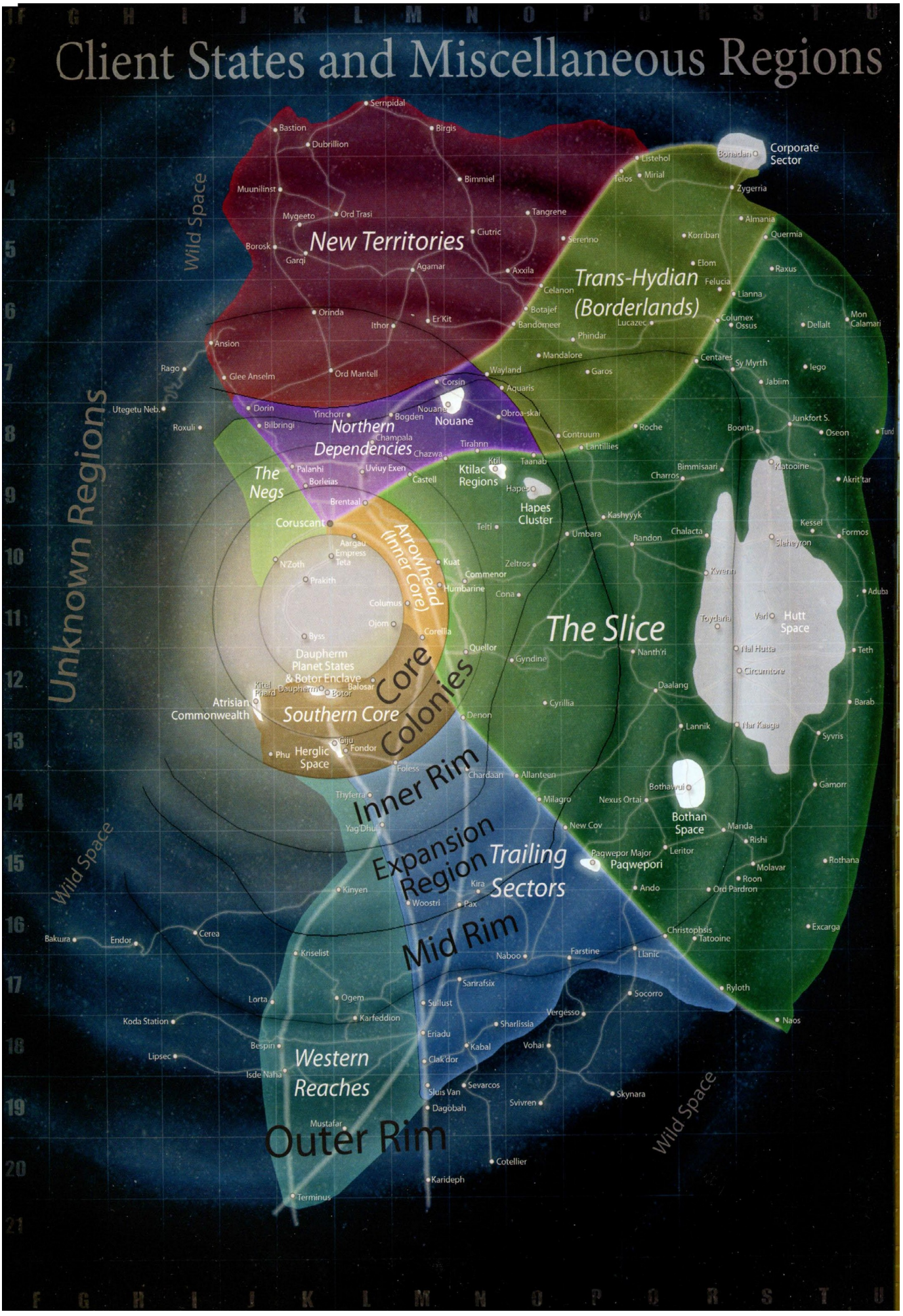
Космос Хергликов. Древняя раса двуногих гигантов, известных как херглики, начала колонизацию звезд вокруг Гиджу еще до основания Республики. Когда-то под их контролем находилась существенная территория Колоний и нынешнего Внутреннего Кольца. Однако эта империя исчезла за тысячелетие до заключения союза между Гиджу и Республикой; сейчас Космос Хергликов – узел из сорока звездных систем, расположенных на и около Торгового Маршрута Римма (продолжения древнего гиперпути хергликов, называемого Омут Хидакаи). Империя спешила национализировать их производства, жестко подавив восстание, и лишь потом Космос Хергликов получил номинальных статус Союзных Территорий.

На сотнях других миров, расположенных около Римма, также проживает большое число хергликов. Полученный статус сохранился за звездными системами в периоды существования Новой Республики и Галактического Альянса.

Регионы Ктилаков. Скопление звездных систем во Внешнем Кольце, неподалеку от Перлимианского Торгового Пути. Это – конфедерация, управляемая тремя расами – ктилаками (уроженцами Ктила), мурачунами (родом с Малой Нахсу) и токойянами (с пустынной планеты Токойя). У них есть общая культура и общая квази-религия, где главный постулат – каждая раса была создана, чтобы дополнять две остальных. Иные территории считаются нечистыми; ктилаки, мурачуны и токойяна, встречающиеся вне собственного региона, скорее всего, будут отступниками и изгнанниками. Каждая из рас управляет шестидесятью тремя звездными системами; три из них (Дедалон, Тун Вала и Воб) являются закрытыми для посторонних – для доступа туда необходимо соблюсти ряд строгих условий. Эти регионы имели статус Союзных Территорий в эпоху Новой Республики и галактического Альянса.

Ноуан. В ранние годы существования Республики, Ноуан был процветающей мини-империей Внутреннего Кольца, лучом цивилизации в диких глубинах космоса за пределами Разреза. Его планетарная столица (также называемая Ноуан) была лакомым местом для творцов и философов благодаря своим прославленным библиотекам. Ноуанских министров нередко можно было видеть среди высших чинов в амбициозных мирах Республики, а их дерзкий, беспощадный стиль решения политических вопросов, ставший легендарным под именем Четырех Мудрецов Двартии, до сих пор изучают и оценивают. Пострадав от нашествия мандалорских кланов, ноуане стали искать поддержку Республики. Как результат – полученный статус Союзных Территорий для 212 обитаемых систем и последующая лояльность имперскому режиму. После падения Империи, Ноуан вновь стал независимым.

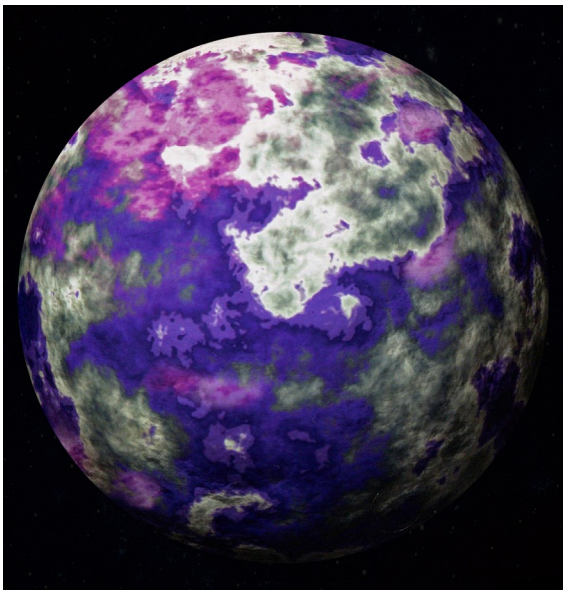
Паквепори. Малое скопление богатых звездных систем в Среднем Кольце, неподалеку от Кореллианского Пробега, Паквепори стало желанным направлением для республиканских торговцев, эоны лет назад устремившихся за границы известного космоса. Туда их привлекли слухи о хаотичном базаре Большого Паквепора и выразительные улыбки местных торговцев. Паквепори действительно любят хорошие сделки, небылицы и большие амбиции, однако терпеть не могут политику и законы, ограничивающие свободу самовыражения (для них все это кажется вопиющим беззаконием). Паквепори включает почти 90 обитаемых звездных систем. Данный регион обладал статусом Союзных Территорий в эпоху Новой Республики и Галактического Альянса


Client States and Miscellaneous Regions
Unknown Regions
Wild Space
Wild Space
Wild Space
New Territories
Trans-Hydian (Borderlands)
Corporate Sector
Northern Dependencies
Nouane
The Negs
Ktilac Regions
Hapes Cluster
Arrowhead (Inner Core)
Core Colonies
Daupherm Planet States & Botor Enclave
Atrisian Commonwealth
Southern Core
Herglic Space
The Slice
Hutt Space
Bothan Space
Inner Rim
Expansion Region
Trailing Sectors
Mid Rim
Western Reaches
Outer Rim
Sernpidal
Bastion
Birgis
Dubrillion
Muunilinst
Bimmiel
Mygeeto
Ord Trasi
Tangrene
Ciutric
Borosk
Garqi
Agamar
Axxila
Serenno
Korriban
Quermia
Almania
Zygerria
Listehol
Boreaden
Telos
Mirial
Elom
Raxus
Felucia
Celanon
Llanna
Botajef
Orinda
Ithor
Er'Kit
Bandomeer
Lucazec
Columex
Ossus
Dellalt
Mon Calamari
Phindar
Ansion
Mandalore
Centares
Sy Myrth
Iego
Jabiim
Rago
Glee Anselm
Ord Mantell
Wayland
Garos
Corsin
Aquaris
Utegetu Neb.
Dorin
Yinchorr
Bogden
Nouane
Obroa-skai
Roxuli
Bilbringi
Champala
Contruum
Roche
Boonta
Junkfort S.
Oseon
Tund
Lantillies
Tirahnn
Chazwa
Ktil
Taanab
Palanhi
Uviuy Exen
Castell
Bimmisaari
Charros
Katooine
Akrit'tar
Borleias
Hapes
Brentaal
Coruscant
Kashyyyk
Telti
Umbara
Randon
Chalacta
Kessel
Formos
Sleheyron
Aargau
Empress Teta
N'Zoth
Kuat
Zeltros
Kwenn
Commenor
Prakith
Humbarine
Cona
Aduba
Columus
Ojom
Byss
Corellia
Toydaria
Varl
Quellor
Nanth'ri
Nal Hutta
Teth
Gyndine
Circumtore
Kitel Pharo
Daupherm
Balosar
Botor
Daalang
Barab
Cyrillia
Denon
Lannik
Nar Kaega
Syvris
Giju
Fondor
Phu
Foless
Chardaan
Allanteen
Bothawui
Gamorr
Thyferra
Milagro
Nexus Ortai
Yag'Dhul
New Cov
Manda
Rishi
Paqwepor Major
Paqwepori
Leritor
Molavar
Rothana
Roon
Kinyen
Kira
Ando
Ord Pardron
Woostri
Pax
Christophsis
Tatooine
Excarga
Bakura
Endor
Cerea
Kriselist
Naboo
Farstine
Llanic
Sanrafsix
Ryloth
Lorta
Ogem
Sullust
Socorro
Koda Station
Karfeddion
Vergesso
Sharlissia
Naos
Eriadu
Bespin
Kabal
Vohai
Lipsec
Clak'dor
Isde Naha
Sluis Van
Sevarcos
Skynara
Svivren
Dagobah
Mustafar
Cotellier
Karideph
Terminus

Часть II

Планеты галактики

Аего



Сектор на карте: Т-7, туманность Экстриктариум
Рельеф: скалы, пустынные земли
Диаметр: 2 730 км.
Продолжительность дня: неизвестно
Продолжительность года: неизвестно
Население: 4 500 потерпевших кораблекрушение, неизвестное число диатимов и маэлби
Раса-абориген: диатимы, маэлби
Процентное соотношение рас: люди (40%), другие (60%)
Язык: основной
Государственный строй: конкурирующие племена
Экспорт: нет
Импорт: нет
Система/звезда: Аего/нет

Планеты	Тип планет	Луны
Аего	Земной рельеф	1 000

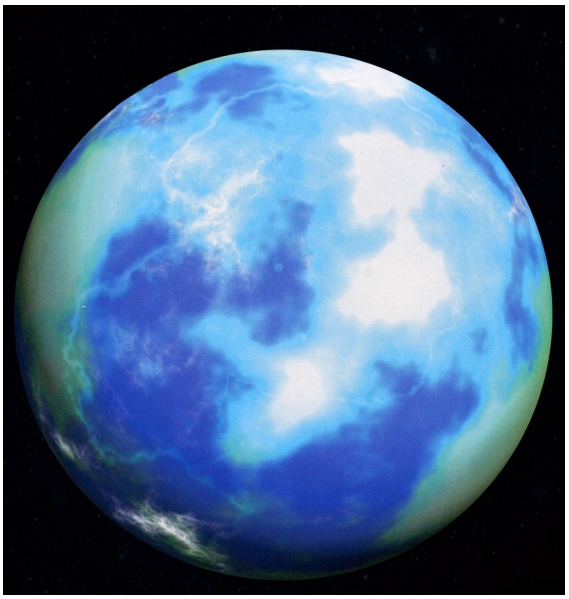
Долгие столетия планета под названием Аего была просто легендой. Все без исключения пилоты, начиная от жителей Ядра и заканчивая уроженцами Кольца, подвыпивши в кантинах, обязательно говорили об Аего. Называя ее кто невероятно красивым, а кто – таким же невероятно пугающим местом.

В рассказах этих упоминалась бродячая планета, что путешествует по туманности Экстриктариум, освещенная со всех сторон блестящими газами. Вокруг нее находится тысяча крошечных лун – предполагаемых родин диатимов, светящихся бесплотных созданий, прозванных «ангелами». Считается, что они очаровывают пилотов, заставляя их приближаться к поверхности планеты, до тех пор, пока корабли не потерпят крушение. Жертвы катастроф попадают на Рассеиватель – блестящую равнину, заваленную фюзеляжами и прочими обломками космических судов. С того момента у них исчезает потребность в еде и питье; к тому же, они перестают стареть – в кантинах шепчутся, что даже ветераны Великой Войны Ситхов до сих пор борются за свое существования в этих пустынных белых скалах. Если, конечно, их не утащили к себе маэлби, или «демоны» - гигантские подземные гуманоиды, с певучими голосами и кожей, похожей на расплавленное золото.

Истории эти не имели под собою никаких обоснований, и только в последние годы Республики контрабандисты смогли проложить надежный маршрут сквозь туманность Экстриктариум. На поверхности Аего даже было найдено селение – опустевший город под названием Клиффхолд. К несчастью, планету обнаружили сепаратисты, решив, что она станет отличным убежищем в случае их поражения в войне. Флот сепаратистов выгнал диатимов с поверхности Миллиус Прайм и установил на ней систему планетарной защиты. В последующие годы Аего была занята незаконными

поселенцами – а широкая общественность все продолжала восхищаться древними легендами.

Альдераан



Сектор на карте: M-10
Рельеф: леса, равнины
Диаметр: 12 500 км.
Продолжительность дня: 24 стандартных часа
Продолжительность года: 364 дня по местному времени
Население: 2 миллиарда
Раса-абориген: люди
Процентное соотношение рас: люди (95%), другие (5%)
Язык: основной
Государственный строй: демократическое правительство
Экспорт: вино, произведения искусства, товары
Импорт: промышленные товары, электроника
Система/звезда: Альдераан/Альдераан

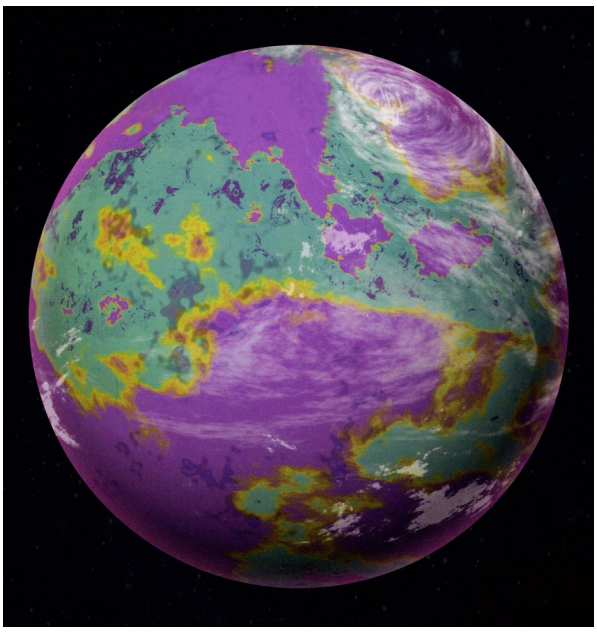
Планеты	Тип планет	Луны
Райса	Раскаленные скалы	0
Альдераан	Земной рельеф	1
Делайа	Земной рельеф	0
Авирандел	Бесплодные скалы	1
Авишан	Холодные скалы	0

Мирная, идиллическая планета Альдераан была в одно мгновенье уничтожена залпом Звезды Смерти. Определенно, это самая жуткая катастрофа времен Галактической Гражданской Войны, у которой нет и не может быть срока давности. Демонстрация подобной мощи была призвана запугать своенравные планеты и удержать их от восстания, однако, буквально через несколько дней, Звезда Смерти была уничтожена, а данное событие стало боевым кличем для множества систем, рас и отдельных личностей, готовых оказать сопротивление Новому Порядку.

Люди-колонисты пришли на Альдераан задолго до создания Республики и обнаружили зеленый мир, покинутый проживавшей ранее насекомовидной расой килликов. Один из образующих столпов Республики, Альдераан стал символом человеческой культуры в ее лучших проявлениях, включая города, сосуществующие в гармонии с природой, и знаменитые университеты.

Многие жители галактики наслаждались альдераанской кухней и пряными винами, а также танцами, театром, музыкой и поэзией. Три вида местных животных – транты, грейзеры и нерфы – начали выращиваться по всей галактике.

После ужасов, пережитых в ходе Войн Клонов, Альдераан доказал свои мирные намерения путем капитального разоружения планеты. Циники спешили заявить, что этот шаг, безусловно, поможет местным жителям и их уважаемому лидеру Бейлу Органе эффективно противостоять Новому Порядку – во имя лучших традиций Республики, ну конечно. Итог



действительно выдался печальным: его приемная дочь, Лея Органа, была поймана над поверхностью планеты Топрава в тот момент, когда она получала сигнал от повстанцев. В ходе допроса, Альдераан был уничтожен прямо на ее глазах.

Залп суперлазера оставил от планеты астероидное поле, известное под названием Кладбище, в окружении останков единственной луны. Многие из тех, кто пережил катастрофу вдали от своей родины, навещают Кладбище, отдавая дань погибшим. Данный ритуал носит имя Возвращение. Делайа, последняя обитаемая планета системы, пережила катастрофу и осталась невредимой. Здесь процветает сельское хозяйство и легкая промышленность, однако существенного значения для галактики она не имеет.

Анаксис

Сектор на карте: L-9
Рельеф: равнины, леса, горы
Диаметр: 16 100 км.
Продолжительность дня: 26 стандартных часов
Продолжительность года: 352 дня по местному времени
Население: 512 миллионов
Раса-абориген: люди
Процентное соотношение рас: люди (94%), другие (6%)
Язык: основной
Государственный строй: демократия
Экспорт: высокотехнологичные приборы
Импорт: сырье, товары потребления, полуфабрикаты
Система/звезда: Аксум/Солис Аксум

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Селгон	Раскаленные скалы	0
Грастес	Токсические скалы	1
Аксум	Земной рельеф	2
Анаксис	Земной рельеф	1
Урфон	Замороженные скалы	1

Флорс Рекс	Газовый гигант	18
Флорс Регина	Газовый гигант	15
Ичиум	Бесплодные скалы	0
Станция «Анаксис»	Искусственный объект	0

Планета-крепость Анаксис, прозванная «защитником Ядра», тысячелетиями была символом престижа и могущества. До появления Республики она служила крепостью и главной верфью Лазурной Империи, а затем – точно так же являлась оборонительным рубежом нового, быстро растущего государства. Благодаря давним традициям кораблестроения, Анаксис стал резиденцией Республиканского Флотского Колледжа – который, после Руусанской реформации, получил название Колледж Планетарных Сил Защиты.

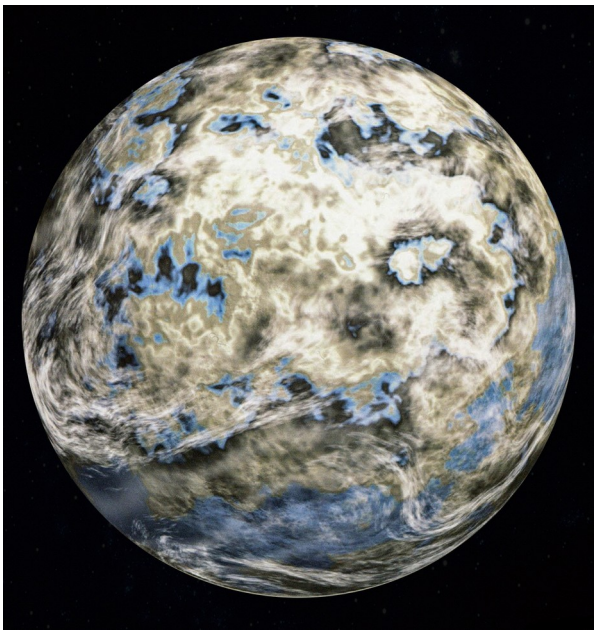
Даже в те столетия, когда галактике не хватало централизованных, отлаженных военных формирований, молодые флотские офицеры с разных планет мечтали попасть в Цитадель Анаксиса, как самое престижное место для службы. Сюжеты голодрам, посвященных Республиканскому Флоту, Планетарным Силам Защиты, Имперскому Флоту или же Флоту Новой Республики, нередко строились по избитому, однако всеми любимому принципу: молодой человек из военной школы переходит во флотский лагерь, а оттуда – во Флотскую Академию на Префсбелте VI. Потом он идет на войну, проявляет героизм, и – ко времени начала титров – уже показывают церемонию на блестящих лазурных камнях Гранд Плазы Цитадели.

Республиканский Флот – одно из галактических формирований, к которым Империя Палпатина относилась с осторожностью: его хорошо обученные офицеры были уволены в пользу фанатиков Нового Порядка. Однако новое государство также озаботилось сохранением флотских традиций. Анаксис стал командным центром Имперского Центра Секторальной Безопасности, охраняемым 57 кораблями типа «Лазурный молот» и звездным супер разрушителем «Прилив». Планета переходила из рук в руки во время длительной борьбы за власть между имперскими командующими, нередко, сразу же после очередной узурпации, снова откатываясь к предыдущему состоянию. Хаос, последовавший за смертью Зинджа в 8 г. ПЯБ, убедил тогдашнего командира Остеда Вермиса поддержать Новую Республику. Как и много раз до этого, Анаксис вновь помогал бороться с захватчиками, на этот раз – юужань вонгами, хотя «защитник Ядра» сыграл небольшую роль в этой войне.

Жители планеты гордятся тысячелетиями мира и процветания, а пришельцы – твердо понимают, что им не попасть в социальные круги до тех пор, пока они не проявят себя во флотском деле. Холмы Сирпар, расположенные над Цитаделью, всем своим видом показывают, кто есть кто в данной сфере: здесь поместья Холтсов и Оззелсов соседствуют с Вермисами и Банджирсами.

Будь Анаксис расположен в другом месте, ему была бы уготована роль индустриального мира, однако его достижения существенно перекрывает Аксум – одна из самых развитых урбанистических планет. Его жители – манерные, строго следующие формальностям люди, которые с радостью зачитают гостям лекцию о могуществе Лазурной Империи и роли Аксума в формировании Республики. И хотя они будут делать это в максимально мягкой форме, для аксумитов даже самые древние территории Корусанта обладают неприятным душком кредитов и плохого воспитания.

Аноат



Сектор на карте: К-18, Внешнее Кольцо
Тип рельефа: засушливые земли
Диаметр: 8 500 км.
Продолжительность светового дня: 17 стандартных часов
Продолжительность года: 220 дней по местному стандарту
Население: 1 миллион
Раса-абориген: нет
Процентное соотношение рас: Люди (50%), угноты (42%), другие (8%)
Язык: основной, угнотский
Государственный строй: корпоративная колония
Экспорт: промышленные изделия
Импорт: полезные ископаемые, продукты питания

Система/звезда: Аноат/Аноат

Планета	**Тип планет**	**Луны**
Мир Кюд	Раскаленные скалы	0
Винза	Планета-«парник»	0
Джентес	Земной рельеф	1
Аноат	Земной рельеф	1
Дейер	Земной рельеф	0
Аноатский пояс	Астероидный пояс	
Пуджул	Газовый гигант	6

В системе Аноат находится три обитаемых планеты, и ни одна из них не обладает большой ценностью – как в плане ресурсов, так и исторических событий. Джентес – родина угнотов, похожих на свиней существ, наделенных невероятной силой и выносливостью. Аноат – небольшая индустриальная планета, отравленная побочными продуктами промышленности. Наконец, Дейер – водный мир, который, в последние дни существования Республики, колонизировало общество рыболовов.

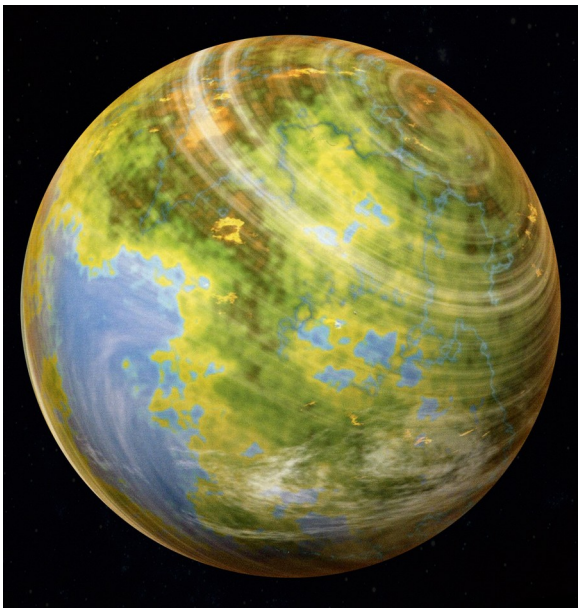
Хотя и Аноат, и Джентес, и его луна Белсус обладают крупными залежами полезных ископаемых, главный интерес к системе был связан, прежде всего, с угнотами. Пока Республика не присоединила к себе Большой Явинский регион, мугаари и некоторые иные пришельцы угоняли в рабство целые племена данных существ. В результате, колонии угнотов оказались раскиданы по всему Кольцу. Лишь когда Республика стала оказывать поддержку, они начали активную борьбу с захватчиками, а заодно – превратили Джентес и Белсус в индустриальные миры. Однако, во время Войн Клонов, обе оказались оккупированными войсками генерала Гривуса; в настоящее время, и планета, и луна плохо заселены, несмотря на то, что угноты получили под контроль Облачный Город на Беспине.

Сам Аноат был колонизирован людьми согласно Хартии Землекопов Фигга, незадолго перед началом Войн Клонов; однако добыча ископаемых велась с пренебрежением как безопасностью рабочих, так и экологией планеты. Повторное заселение Аноата (и снова согласно Хартии Фигга) произошло уже во времена Новой Республики. Во времена Империи его единственное поселение, Аноат Сити, служило секретной базой для имперских войск, сооруженной под руководством моффа Ребуса. Продолжалось это до тех пор,

пока туда не сумел пробраться Кайл Катарн, используя систему канализаций.

На Дейере люди окончательно осели за поколение до начала Войн Клонов и вполне успешно торговали рыбой с планетами Кореллианского Торгового маршрута. Однако затем ее жители зашли слишком далеко, высказав протест против уничтожения Альдераана и становления Нового Порядка. В итоге, колония была уничтожена штурмовиками, а ее обитатели попали на планеты-тюрьмы. В настоящий момент, немногие могут назвать систему своим домом; когда Хан Соло, принцесса Лея и Чубакка прилетели в систему Аноат, убегая от имперского флота после битвы за Хот, они предпочли лететь в сторону Беспина, а не искать помощь в этих заброшенных местах.

Ансион



Сектор на карте: I-6
Рельеф: равнины
Диаметр: 9 250 км.
Продолжительность дня: 22 стандартных часа
Продолжительность года: 344 дня по местному времени
Население: 25 миллионов
Раса-абориген: ансионцы
Процентное соотношение рас: ансионцы (72%), люди (11%), армалаты (9%), другие (8%)
Язык: ансионский, основной
Государственный строй: олигархия
Экспорт: продукты питания, ткани
Импорт: технологии, товары потребления

Система/звезда: Ансион/Ансион

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Фахарийн	Газовый гигант	3
Голикс	Токсичное болото	1
Ансион	Земной рельеф	2
Солтан	Бесплодные скалы	4
Трочта	Газовый гигант	6
Сулому	Ледяная сфера	1

В последние годы существования Республики, планета Среднего Кольца под названием Ансион не представляла ничего выдающего. Всего лишь бесконечные равнины, чьи разумные обитатели делились на несколько кланов: одни предпочитали города, другие были вольными кочевниками. Однако, несмотря на кажущуюся простоту, Ансион – важная стратегическая точка. Маларианское Содружество, которое она помогла сформировать, связывало ее с еще тремя системами (ближайшими Дбари и Малари, а также Мамедианом, планетой Центрального Ядра, откуда началась колонизация малари), в то время как Объединенный Кейтумайтский Военный Договор, кроме территорий малари, приписывал к ней еще шесть объектов: Кейтум, Мондресс, Лоннау, Дорин, Ирофу и Глом То. Кроме того, каждая из этих систем также была связана обязательствами с иными мирами. Становится понятно, отчего сепаратисты, искавшие слабину

Республики, видели в Ансионе шанс: если удастся захватить его, то им могут сразу же перепасть несколько из сорока систем.

Многие умы Республики пытались удержать планету в рамках государства. Совет Джедаев направил четверых посланников – мастеров Оби-Вана Кеноби и Луминару Ундули, а также их падаванов Анакина Скайуокера и Баррисс Оффи – на Ансион с дипломатической миссией. После многих приключений, пережитых на нескончаемых равнинах, они смогли заключить важный договор между кочевыми кланами Альвари и городскими жителями, представленными Единством Общества. Планы сепаратистов обернулись неудачей, и на время Войн Клонов планета оставалась верным союзником Республики.

Империя также не собиралась терпеть возле себя столь проблемную точку, однако дело разрешила по-другому. Недавно назначенный мофф сектора Чурнис тут же аннулировал все прежние договора, изолировав планеты во избежание восстаний. В период вторжения юужань вонгов Ансион, как и многие другие территории данного сектора, был опустошен захватчиками.

Бакура

Сектор на карте: G-16
Рельеф: леса, равнины, горы
Диаметр: 21 400 км.
Продолжительность дня: 23 стандартных часа
Продолжительность года: 302 дня по местному времени
Население: 68 миллионов
Раса-абориген: куртзены
Процентное соотношение рас: люди (95%), куртзены (5%)
Язык: основной, куртзен
Государственный строй: демократия
Экспорт: репульсорные катушки, продукты из наманы
Импорт: лекарственные препараты, технологии
Система/звезда: Бакура/Бакура

Планеты	Тип планет	Луны
Бак	Раскаленные скалы	0
Кур	Бесплодные скалы	0
Бакура	Земной рельеф	2
Арден	Газовый гигант	7
Бакура-5	Бесплодные скалы	1
Бакура-6	Ледяная сфера	0
Бакура-7	Ледяная сфера	0
Бакура-8	Ледяная сфера	1

Бакура - процветающий мир на внешней границе почти необитаемого Отростка Ширитоки, находящийся вдали от напряженных галактических трасс. Поначалу планета была плохо известна широкой общественности – однако все изменилось после Битвы при Эндоре, когда к повстанцам пришел сигнал бедствия: захватчики из Сси-руувианской Империи вторглись в систему, пытаясь поработить бакурианцев и «заправить» их жизнями боевых дроидов. Силы Альянса и Империи смогли нанести ответный удар

пришельцам; годы спустя, когда вся галактика была занята вторжением юужань вонгов, сси-руук вернулись – но только для того, чтобы их хитрым планам помешала раса рабов п’в’ек.

Бакура была заселена около 150 г. ДЯБ, когда на нее впервые ступили колонисты-корпораты с Хемей VI, планеты Миров Ядра, принесшие с собой учение о Космическом Балансе. Во время Войн Клонов, пережив недолгую попытку вторжения сепаратистов, планета стала налаживать активные связи с внешним миром, привлекая все новых поселенцев. Визитной карточкой Бакуры стало производство катушек для репульсоров, что и привлекло внимание Империи: через несколько месяцев после Битвы за Явин, небольшой флот заставил ее насильно войти в состав государства. Когда первая атака сси-руук закончилась провалом, Бакура, вместе с другими обитаемыми планетами Отростка Ширитоки, отказалась вступить в Новую Республику, и эта территория долгое время считалась частью Дикого Космоса. Бакурианский представитель Мольер Кандертол получил статус почетного сенатора без права голоса во время Кризиса Черного Флота, в соответствии с сенатскими традициями. Несмотря на независимый статус, планета, тем не менее, посылала боевые корабли в помощь Республике во время Кореллианского Восстания.

Жители Бакуры получили репутацию независимых, замкнутых и очень ранимых людей. Когда они встречаются с другими обитателями планеты, то сразу задают им два вопроса: являются ли те потомками первых колонистов и придерживаются ли они Баланса. Множество бакурианцев не доверяют дроидам – это связано со все еще живущей памятью о восстании машин, организованном враждебной корпорацией незадолго после появления колонии. Кроме аборигенов-куртзенов, другие расы нечасто можно видеть на планете, а потому бакурианцы в той же степени не доверяют и пришельцам.

Беспин

Сектор на карте: K-18
Рельеф: газовый гигант
Диаметр: 118 000 км.
Продолжительность дня: 12 стандартных часов
Продолжительность года: 5 110 стандартных дней
Население: 6 миллионов
Раса-абориген: люди, угноты
Процентное соотношение рас: люди (68%), угноты (8%), лутриллианы (6%), другие (18%)
Язык: основной
Государственный строй: гильдии
Экспорт: газ Тибанна, атмосферные спидеры
Импорт: продукты питания, высокие технологии
Система/звезда: Беспин/Беспин

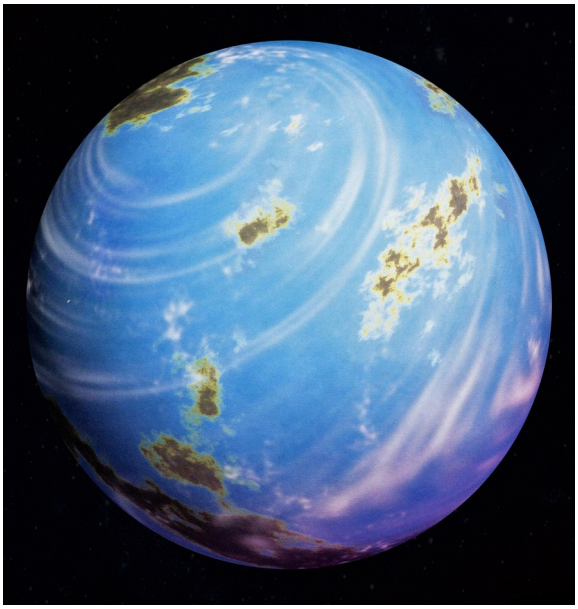
Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Мизер	Раскаленные скалы	0
Орин	Вулканические скалы	0
Кольцо Вельсера	Астероидное поле	—
Беспин	Газовый гигант	2

Колонизация газовых гигантов редко стоит затраченных усилий, но Беспин – исключение: в его красноватых облаках содержится ценный газ Тибанна. Именно поэтому возникло множество парящих поселений, расположенных в «Зоне жизни» - тонкой полосе атмосферы, пригодной для дыхания и уходящей вниз на 30 километров. Вскоре причудливые местные жители, умеющие парить, летать и дрейфовать по воздуху, разделили эту территорию с людьми, лутриллианами и угнотами, а также множеством туристов, желающих увидеть города на репульсорах.

Облачный Город был возведен Экклессисом Фиггом, эксцентричным «мастером-торговцем с Внешнего Явина»; поначалу он служил только для добычи газа Тибанна, необходимого для охлаждения гипердвигателей. На самом деле, запасы газа нужны были для бластеров – а эта операция могла привлечь к Фиггу внимание Горнодобывающей Гильдии и уничтожить его прибыль. Чтобы отвлечь излишнее внимание, он превратил обычный шахтерский городок в элегантный галактический курорт, тайно продолжая добычу газа. Однако вскоре ложь обернулась правдой: туристы с лихвой окупали затраты на содержание Облачного Города. Истина открылась в тот момент, когда Боба Фетт, преследуя «Тысячелетний сокол», прибыл на Беспин – а следом за ним туда отправился сам Вейдер. После его отлета в Облачном Городе был оставлен гарнизон, и прежняя стабильность вернулась лишь после Битвы за Эндор. Во времена Новой Республики, город находился под контролем лидеров угнотов – такую сделку заключил с ними Ландо Калриссиан, когда он еще был управляющим.

Зона Жизни Беспина – дом для фосфоресцирующих водорослей и гигантских беспозвоночных, известных под названием белдоны. По мнению некоторых ученых, именно последние и производят газ Тибанна. На белдонов охотятся зубастые хищники – велкеры. Раууки – похожие на летучих мышей сборщики хлама, которые гнездятся на заброшенных станциях. Стадо альдераанских транта тоже считают это место своим домом, а их наездники показывают головокружительное родео для туристов. Кроме Облачного Города, пришельцы бывают не прочь увидеть Тибаннополис – город на репульсорах, заброшенный еще во время Войн Клонов, и Поверхность Угнотов – парящую платформу, условия жизни на которой максимально приближены к их родной планете, Джентесу.

Бестин



Сектор на карте: M-14
Рельеф: скалистые острова, мелководные моря
Диаметр: 6 400 км.
Продолжительность дня: 26 стандартных часов
Продолжительность года: 680 дней по местному времени
Население: 62 миллиона
Раса-абориген: люди
Процентное соотношение рас: люди (97%), другие (3%)
Язык: основной
Государственный строй: неформальный совет
Экспорт: нет

Импорт: полезные ископаемые, технические приспособления (времена Империи)
Система/звезда: Бестин/Бестин

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Коно	Раскаленные скалы	0
Фала	Вулканические скалы	1
Халко	Земной рельеф	2
Бестин	Земной рельеф	2
Буркана	Ледяная сфера	4
Спуссион	Газовый гигант	21
Хьомаре	Газовый гигант	10
Раблер	Газовый гигант	29

До недавнего времени, покрытый водой Бестин был просто одной из малонаселенных колоний, чьи данные во время переписей – не более чем допустимая погрешность. Ситуация в корне изменилась, когда Империя возвела звездные верфи; из-за чего планета стала печально известной во времена Восстания.

Поверхность Бестина покрыта трещинами и кратерами, куда проникает вездесущая вода, создавая мелководные каналы и приливные бассейны. Несмотря на то, что попытки киан’таров колонизировать планету, в 278 и 211 гг. ДЯБ, оказались неудачными, это не отпугнуло пилигримов – адептов учения Х’киг - добившихся успеха в 170 г. ДЯБ. Крах центрального правительства привел к тому, что к началу Войн Клонов по планете было раскидано множество не связанных напрямую поселений, численность не более ста сотен каждое.

Их можно встретить на соединенных меж собою «поплавках» (Гаша) или внутри обрамленных водорослями лавовых тоннелей (Барлата). Местные жители никогда не страдали от голода, охотясь на земле, изобилующей дичью, и приручая многочисленные виды, включая рыб-броненосцев и гигантских синк-крабов.

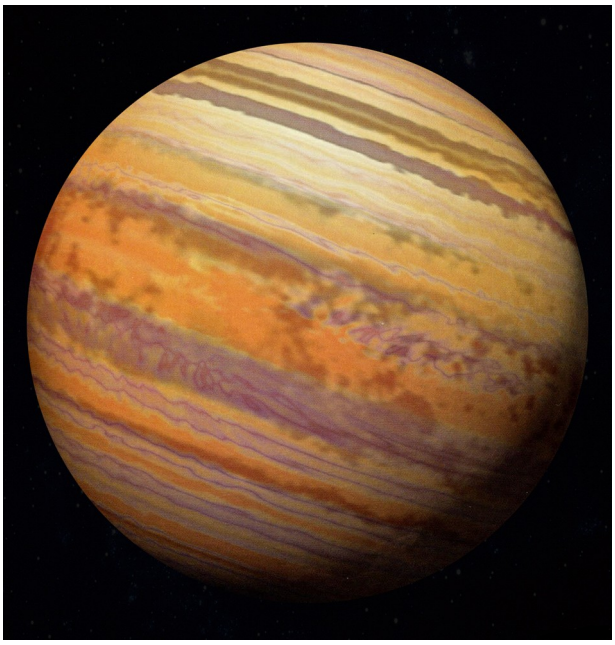
В 3 г. ДЯБ Империя выбрала Бестин для размещения новой звездной верфи. Бюрократы сумели подкупить жителей планеты речами о всеобщей безопасности, а также обещанием переселить их в соседнюю систему. Часть несогласных стала изгнанниками на собственной земле, объединившись с тайными агентами повстанцев ради общей цели.

В последующие годы еще несколько бестинианцев заявило о себе на всю галактику. Джек Поркинс стал членом знаменитой «Красной Экадрильи», равно как и Зек Сенеска, после уничтожения планетарной станции Кестик, с целью продемонстрировать мощь Империи. Не будучи уроженцем Бестина, Биггс Дарклайтер примкнул к делу Восстания именно после контакта с местной повстанческой ячейкой.

Имперская верфь, построенная на Бестине, отчаянно сопротивлялась всем попыткам саботажа. Находясь прямо на воде, это место (кодовое имя Джаггерхед) якобы должно было производить корпуса для звездных разрушителей класса «Аккламатор». На самом деле, его предназначение – СИД-торпеды, обтекаемый одноместный транспорт, способный погружаться на глубину.

После победы над адмиралом Трауном в 9 г. ПЯБ, Бестин стал частью Новой Республики. Имперскому командованию удалось покинуть Джаггерхед до прихода основных сил. Металлические тоннели с круглыми красными вставками и ныне виднеются на морском дне.

Бисс



Сектор на карте: K-11
Рельеф: озера, плато
Диаметр: 21 600 км.
Продолжительность дня: 31 стандартный час
Продолжительность года: 207 дней по местному времени
Население: 19,7 миллиардов
Раса-абориген: люди
Процентное соотношение рас: люди (98%), другие (2%)
Язык: основной
Государственный строй: теократия учения Темной Стороны
Экспорт: нет
Импорт: высокие технологии, готовая пища, оружие

Система/звезда: Бисс/Бешкек

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Чел	Безжизненные скалы	0
Абанол	Токсичные скалы	1
Полос	Токсичные скалы	1
Релус	Земной рельеф	1
Бисс	Земной рельеф	5
Киссарм	Газовый гигант	9
Хоулл	Ледяные скалы	5
Пелутт	Ледяные скалы	2

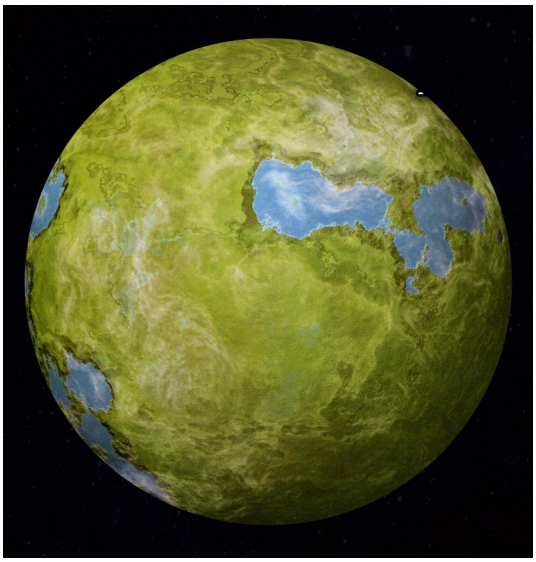
Для многих жителей галактики, планета Бисс – просто красивая легенда, таинственный рай, созданный для Императора Палпатина, где он и самые верные сторонники Империи могли всецело насладиться ленивой и роскошной жизнью. На самом деле, когда-то Бисс и впрямь был цветущим плодородным миром – но вскоре он превратился в ловушку, захваченный зловещей энергией Темной Стороны.

Избрав Бисс местом для отдыха, Палпатин созвал туда всю желающую знать – а после использовал темные силы, чтобы поработить людей, вытягивая из них жизненную энергию. С помощью нее, он тайно проводил ужасные исследования в Имперской Цитадели. Большинство обитателей Бисса находилось в состоянии, близком к вечному сну, а их связь с иными мирами подвергалась тщательным проверкам. Те, к кому Император оказался менее «благосклонен», стали обыкновенными рабами, занимавшимися сборкой дроидов и кораблей, таких как могущественное судно «Затмение» (самый большой звездный разрушитель из когда-либо построенных). Однако это далеко не все участвовавшие в обороне Бисса: флот целого сектора был брошен на охрану системы Бешкек, с полномочиями открывать огонь при виде любого постороннего.

Именно Бисс стал отправной точкой для планов воскрешенного Императора; вскоре, после окончательной смерти Палпатина, планета была уничтожена залпом из Галактической Пушки. Мир раскололся на кусочки, сообщение Бешкека с Проходом Бисс нарушилось, и данный маршрут стал крайне ненадежным. Миллионы беженцев с Релуса перебрались на Пракит,

а также еще более отдаленные территории; не меньшее количество людей, по слухам, попросту погибло, когда бурлящая энергия Глубокого Ядра окончательно рванула на свободу, уничтожив единственный проход в систему.

Боз Пити



Сектор на карте: S-9
Рельеф: горы, каньоны, пустыни
Диаметр: 10 432 км.
Продолжительность дня: 55 стандартных часов
Продолжительность года: 778 дней по местному времени
Население: нет
Раса-абориген: гаргантеллы (вымерли)
Процентное соотношение рас: нет
Язык: нет
Государственный строй: нет
Экспорт: нет
Импорт: нет
Система/звезда: Боз Пити/Кама Колл

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Брусс	Раскаленные скалы	0
Боз Пити/Мурн	Земной рельеф	0
Пайн	Безвоздушные скалы	0
Нисс	Ледяные скалы	0
Кит	Астероидный пояс	—

Боз Пити – планета-кладбище, получившая свой мрачный титул еще в Дактавианскую эпоху Старой Республики. Движется она по одной синхронной орбите с черной скалой Мурном, а какое-то время назад ее поверхность населяла раса гуманоидов-гигантов, названных гаргантеллами. Обладая шестью руками и ростом около двадцати метров, они просто не могли не привлечь внимание хаттских криминальных боссов, обитающих на соседней Нал Хатте. Тем не менее, все попытки подчинить гаргантеллов, сделав их рабами кажидиков, заканчивались неудачей. Одноглазые гиганты семь раз отбивали атаки никто, в буквальном смысле слова поедая захватчиков, а затем дипломатическая миссия т’ланда Тил была четырежды отвергнута (члены которой, опять же, были съедены).

Хатты, озлобленные яростным сопротивлением гаргантеллов, в конце концов, обратили внимание на Мурн, где долгие столетия покоились забытые электрические халифы султана Настуонодона. Отправленная туда экспедиция нимбанийцев смогла починить старые механизмы и настроить их таким образом, чтобы их ярость была направлена на соседнюю планету – то есть, на Боз Пити.

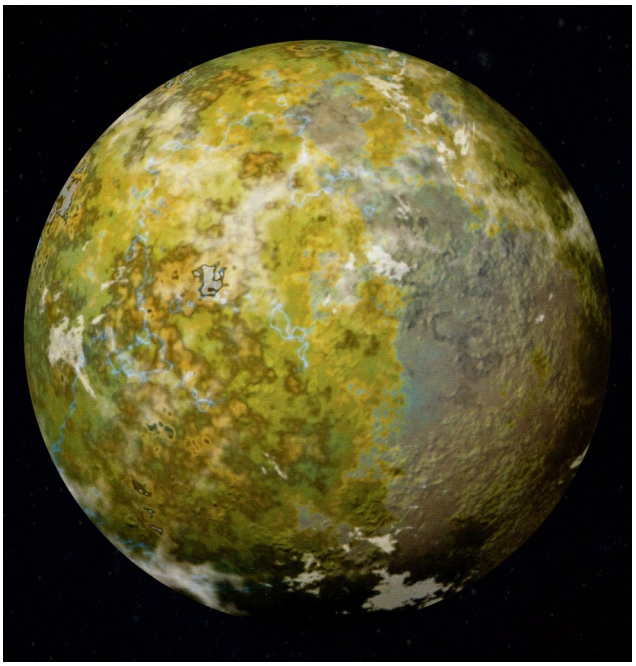
Результат выдался трагичным, но предсказуемым. Дроиды начали войну с гаргантеллами, всего лишь за десятилетие опустошив планету. А затем электрические калифы принести в жертву и себя, воспламенив медленно тлеющую земную кору Мурна.

Теперь Боз Пити – мертвый мир живописных скал и оврагов, на чьей поверхности изредка виднеются скопления могильных плит – это гаргантеллы воздавали почести жертвам десятилетнего геноцида. Туманная

сфера Мурна, до сих пор заметная в сполохах поверхностных огней, нависает прямо над планетой, закрывая небо.

Во время Войн Клонов, сепаратисты оккупировали планету, дабы совершать оттуда набеги на республиканскую границу. Контратака Республики стала одним из самых масштабных сражений Внешнего Кольца за эти годы. Мейс Винду, Оби-Ван Кеноби, Энакин Скайуокер и прочие джедаи руководили космической и наземной фазами сражения. В итоге, они заставили сепаратистов покинуть укрепления, а также убили ученицу ситхов Асажж Вентресс.

Бонадан



Сектор на карте: S-3
Рельеф: города, пустоши
Диаметр: 13 100 км.
Продолжительность дня: 44 стандартных часа
Продолжительность года: 259 дней по местному стандарту
Население: 12 миллиардов
Раса-абориген: нет
Процентное соотношение рас: люди (63%), тисс'шары (11%), хийтианцы (8%), другие (18%)
Язык: основной
Государственный строй: корпоративное правительство
Экспорт: продукты промышленности, минералы
Импорт: продукты питания, технологии, бытовые товары, предметы роскоши
Система/звезда: Бонадан/Бонадан

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Бонадан (орбитальная позиция A)	Астероидный пояс	___
Бонадан (орбитальная позиция B)	Раскаленная сфера	1
Бонадан (орбитальная позиция C)	Планета-«парник»	0
Бонадан	Земной рельеф	2
Рунадан	Земной рельеф	1
Бонадан (орбитальная позиция F)	Газовый гигант с кольцами	12
Бонадан (орбитальная позиция G)	Газовый гигант	6
Бонадан (орбитальная позиция H)	Ледяная сфера	0

Будучи одним из самых загруженных узлов Корпоративного Сектора, Бонадан может похвастаться десятью гигантскими коспомортами, а его бледное небо в любое время суток пестрит баржами, фрахтовщиками, пассажирскими, военными и торговыми судами всех величин и форм.

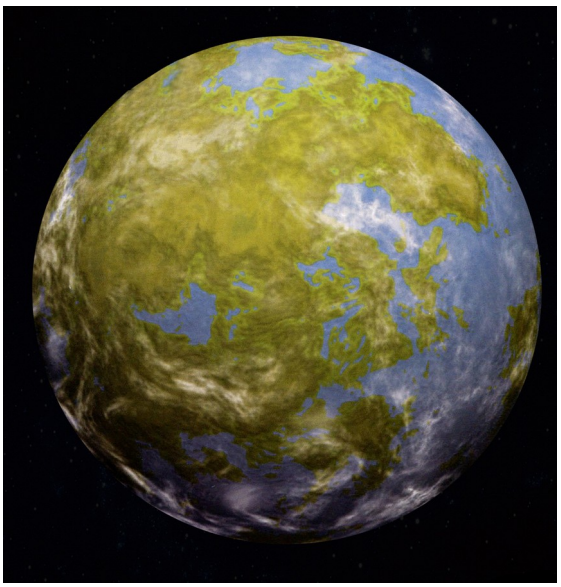
Большая часть поверхности планеты покрыта фабриками, частными парками, шахтами и комплексами, где живут рабочие всех рас. Те из них, которые сейчас смотрят в датапады, наверняка занимаются отбором полезного материала из комплексов и фабрик, а остальное бросают без присмотра. Такой итог – судьба почти всего на Бонадане, что не соответствует ежегодным стандартам, устанавливаемым снабженцами из офисов КСА. И однажды он станет судьбой целой планеты: Бонадан уже сейчас страдает от загрязнений атмосферы и зловонных дождей, которым не могут противостоять даже его продвинутые станции контроля погоды.

На планете запрещено ношение личного оружия, за исключением охраны «Эспо» и высокопоставленных сотрудников КСА. Соблюдение закона контролирует целая сеть специальных детекторов, включая портативные, носимые членами «Эспо». Кроме того, наказание достаточно сурово, чтобы даже прожженные контрабандисты соблюдали установленный порядок.

Космопорты Бонадана – самостоятельные города, попав на территорию которых, можно увидеть гуманоидов всех возможных описаний. За пределами космопортов и связаннйо с ними инфраструктуры, туристы также могут пройтись по кварталам, населенным гуманоидами, или достать редкий билет на игру «Бонаданских бластеров», одной из самых известных и популярных шок-больных команд.

Рунадан – очень похожая на Бонадан планета с бóльшим количеством производств. Множество выпускаемых там товаров проходят через космопорты собрата по звездной системе.

Ботавуи



Сектор на карте: R-14
Рельеф: равнины, горы, леса, города
Диаметр: 9 000 км.
Продолжительность дня: 27 стандартных часов
Продолжительность года: 351 день по местному времени
Население: 2,5 миллиарда
Раса-абориген: ботаны
Процентное соотношение рас: ботаны (98%), люди (1%), другие (1%)
Язык: ботанский, основной
Государственный строй: Ботанский Совет
Экспорт: технологии
Импорт: технологии
Система/звезда: Ботан/Бот

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Йелта	Расплавленные скалы	0
Табот	Бесплодные пустоши	2
Фервсе’дра	Астероидный пояс	__
Ботавуи	Земной рельеф	3
Ботавуи Прайм (Голм)	Газовый гигант	23
Ганаш	Газовый гигант	14
Хоппавуи	Бесплодные скалы	8
Джентавуи	Ледяная сфера	0

Ботавуи – своего рода финальный экзамен для шпионов и взломщиков, так как это мир и сам давно погряз в шпионских интригах. В недрах его каменных башен зарождаются бесконечные планы разведки и контрразведки, при участии тайных агентов Империи, Альянса, Пространства Хаттов, Черного Солнца, работорговцев, мегакорпораций и различных гильдий. Более того, все они умудряются не только шпионить друг за другом, но и плести хитрые интриги на две, а то и три стороны сразу. А, собственно, почему бы нет? Беспринципная гонка за славой и влиянием недаром была названа «Ботанским Путем», да и сами ботаны ничуть не беспокоятся, что многие другие расы относятся к ним с недоверием или презрением.

За долгие тысячелетия борьбы за независимость, коренные обитатели Ботавуи научились быть отличными дипломатами, заключая хитрые сделки с хаттами, Республикой и Империей. Ботанский Космос представляет целый клубок торговых маршрутов, а условия здесь идеальны для мегакорпораций из-за низких налогов и минимума бумажной волокиты (к слову, сами ботаны ненавидят бюрократию примерно в той же степени, что любят интриги). Учитывая экономическую значимость данной территории, Империя руководствовалась политикой невмешательства в дела сектора, отводя ему роль незаметного борца с хаттскими амбициями. И, тем не менее, они прекрасно понимали, что значит оставить без присмотра многочисленные шпионские сети.

Ботаны играли значительную роль в истории Альянса и Новой Республики (получая сведения как о второй Звезде Смерти, так и об императорских Опустошителях Миров), хотя многие все равно не спешили всецело доверять расе шпионов. Масла в огонь подкинул и тот факт, что часть из них была двойными агентами, передающими сведения Палпатину. Следом за падением Империи, во время кризиса Каамасского Документа, по всей территории Республики вспыхнули антиботанские демонстрации и бунты. Сами же ботаны выступили против нахождения республиканских кораблей на своей территории во время вонгского вторжения; в итоге, это еще сильнее испортило отношения с Республикой, даже несмотря на самопожертвование Борска Фей’лиа, убившего тысячи юужань вонгов. Во время Кореллианско-Корусантского конфликта, Ботавуи встала на сторону Кореллии, после того, как тайная полиция Галактического Альянса уничтожила множества ботанов на Корусанте.

Брентаал

Сектор на карте: L-9, Миры Ядра
Рельеф: города, горы
Диаметр: 11 243 км.
Продолжительность дня: 23 стандартных часа
Продолжительность года: 342 стандартных дня
Население: 65 миллиардов
Раса-абориген: люди
Процентное соотношение рас: люди (88%), другие (12%)
Язык: основной
Государственный строй: гильдии
Экспорт: разнообразные товары, финансовые услуги

Импорт: разнообразные товары, продукты питания
Система/звезда: Брентаал/Брента

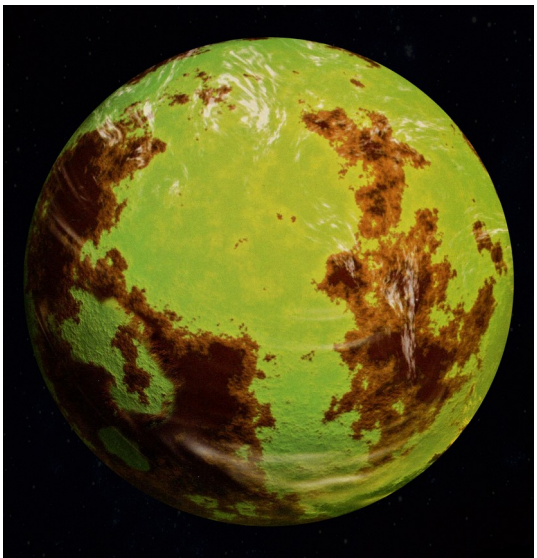
Планеты	Тип планет	Луны
Соллейс	Расплавленные скалы	0
Тремаал	Расплавленные скалы	1
Гастол	Газовый гигант	3
Гумбус	Газовый гигант	16
Кавал	Газовый гигант	2
Джаваал	Ледяная сфера	0

Брентаал занимает, пожалуй, одну из важнейших позиций во всей галактике. Находясь на пересечении Перлемианского Торгового маршрута и Хайдианского Пути, данная планета – самая посещаемая космическими кораблями среди Миров Ядра, а ее торговые дома купаются в несметной роскоши.

На планете (часто называемой Брентаал IV из-за своего расположения относительно звезды Брента) пригодной для жизни является лишь узкая полоса земли между двумя ледниками, идущими от полюсов. Здесь между собой чередуются столовые горы и широкие степи, а поселения надежно спрятаны в глубоких расселинах. Учитывая, что население Брентаала составляет 65 миллиардов, обитатели подобных городов имеют полное право жаловаться на перенаселение.

Официальной жизнью планеты руководят Брентаальские Дома – могущественные семьи, которые начали заниматься торговыми делами еще на заре Республики. За годы процветания данное место превратилось в своеобразную воронку, через которую проходили все, кто только что прошел Перлемианский Маршрут и готов устремиться в сектор Борми. Около 3700 г. ДЯБ уроженка Брентаала, Фрея Кали, соединила Проход Дастиг, Маршрут Спризен Энд и десяток других сохранившихся небольших путей, проложив таким образом Хайдианский Путь. Это новая гипертрасса соединяла северные и южные секторы Ядра, ведя пилотов прямо к Брентаалу. Будучи единственной планетой на пересечении двух крупных путей, Брентаал в скором времени стал центром торговли – а заодно определил себя как важную мишень.

Братство Тьмы атаковало планету во время Новых Войн Ситхов, примерно в 1000 г. ДЯБ. А в 21 г. ДЯБ Шуган Ток призывал своих людей перестать поддерживать Республику в Войнах Клонов. Джедаям удалось быстро подавить это восстание, однако, уже во время Битвы за Эндор, на него пришлось направить силы Разбойной Эскадрильи. Тогда Новая Республика вновь одержала победу, передав Мон Мотме настоящее сокровище с точки зрения стратегии – что привело к скорой победе на Корусанте.



Юужань вонги захватили Брентаал с целью перекрыть линии снабжения, и жители планеты, решившиеся на сопротивление, потеряли немало городов.

Гаморр

Сектор на карте: Т-14, Внешнее Кольцо
Рельеф: леса, горы, джунгли
Диаметр: 15 520 км.

Продолжительность дня: 28 стандартных часов
Продолжительность года: 380 дней по местному стандарту
Население: 500 миллионов
Раса-абориген: гаморреанцы
Процентное соотношение рас: гаморреанцы (100%)
Язык: гаморреанский, основной
Государственный строй: клановое общество
Экспорт: наемники
Импорт: оружие ближнего боя
Система/звезда: Опоку/Опоку

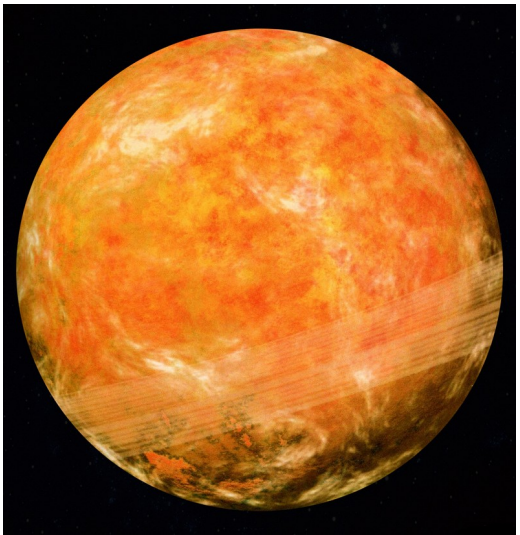
Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Улклуб	Раскаленные скалы	0
Аг’гор	Планета-«парник»	0
Гаморр	Земной рельеф	2
Опйол	Земной рельеф	1
Лок Трул	Газовый гигант	13
Тунйок	Ледяная сфера	0

Исходя из описания природы, Гаморр можно счесть прекрасным местом отдыха: лиственные леса, чистые ручьи и спокойные грибные рощи. Однако почти каждый путеводитель по галактике честно предупреждает путешественников: «Ни в коем случае не летите на Гаморр!».

Проблема этих и в самом деле красивых мест кроется в обитателях. Похожие на свиней гаморреанцы кровожадны и жестоки, что особенно страшно в сочетании с их глупостью. По крайней мере, это касается мужчин. Женщинам этой расы выпала нелегка участь - править раздробленными феодальными кланами и одновременно поддерживать их быт. В календаре мужчин основное место занимает война: в грязевой сезон мужчины тренируются, пока женщины засевают поля; в сезон войны они грабят и разоряют соседние кланы; в сезон урожая они помогают с жатвой, залечивают раны и хоронят павших; в холодный сезон - покорно навещают своих женщин.

Все попытки Империи принести на Гаморр цивилизацию закончились провалом; ее представители рискнули обитать только в укрепленных торговых портах, самый известный из которых – ветхая станция Джагсмук. В конце концов, Империя вынуждена была оставить гаморреанцев в покое, и те продолжили расселяться по галактике в качестве телохранителей, вышибал и наемников. Зачастую – вооруженные привычными боевыми топорами под названием арг’гарокс.

У гаморреанцев есть единственная колония, на соседнем мире Пзоб. Это их достижение вызывает злость у многих иных жителей галактики, сокрушающихся, что «если даже эти свиньи сумели это сделать, то почему мы нет?». Однако, стоит гаморреанцам услышать о подобном, и ответом для обидчика послужит крепкий кулак – с помощью которого, впрочем, они решают абсолютно все проблемы.



Геонозис

Сектор на карте: R-16

Рельеф: скалы, пустыни
Диаметр: 11 370 км.
Продолжительность дня: 30 стандартных часов
Продолжительность года: 256 дней по местному времени
Население: 100 миллиардов
Раса-абориген: геонозианцы
Процентное соотношение рас: геонозианцы (99%), другие (1%)
Язык: геонозианский
Государственный строй: ульи
Экспорт: технологии, дроиды
Импорт: полезные ископаемые
Система/звезда: Геонозис/Эа

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Герисс	Безвоздушные скалы	0
Геонозис	Земной рельеф	4
Конус	Вулканические скалы	4
Мабонт	Токсическая сфера	3
Хабон	Газовый гигант	21
Абиссисса	Замороженные скалы	1

Геонозис – суровая планета, страдающая от излучений, которая была исследована после того, как ее соседа, Татуин, колонизировали шахтеры за тысячу лет до Битвы при Явине. Геонозианцев очаровали технологии, принесенные из других миров, и ульи впоследствии продемонстрировали недюжинные умения в производстве и эксплуатации машин. Они создали похожих на себя дроидов-рабочих, прославившихся как надежная, простая и дешевая модель.

Однако все контракты, заключенные с Республикой и Арканианским сектором, оказались кратковременными. Татуин был заброшен, а все достижения геонозианцев – скопированы корпорациями, находящимися ближе к Мирам Ядра. Вскоре контакты с окружающими стали причиной раскола ульев, готовящегося перерасти в полномасштабную войну.

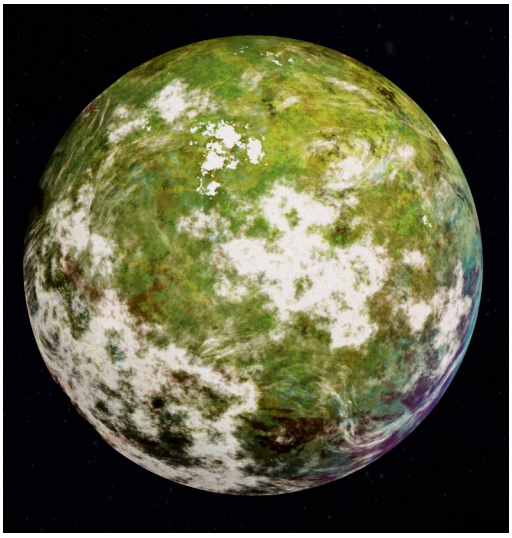
Когда планета окончательно втянулась в противостояние, она на долгое время выпала из жизни галактического общества. Конфликты прекратились лишь в последнее столетие существования Республики – тогда торговцы и разведчики вновь стали пытаться выйти на контакт с геонозианцами. В конце концов, аборигенам удалось заключить контракт с Броней Бактоида, вернув своих дроидов на галактический рынок.

Лорд ситхов Дарт Сидиус решил, что геонозианцы зря тратят силы и ресурсы на дроидов-рабочих. Именно он способствовал становлению Поггля Меньшего, а потом использовал связи планеты с Торговой Федерацией, чтобы создать армию дроидов – а заодно и первые наброски будущей Звезды Смерти. В 22 г. ДЯБ Геонозис стал местом судьбоносной встречи графа Дуку с лидерами зарождающейся Конфедерации. Следом за этим последовала первая битва Войн Клонов: мастер Йода вместе с армией клонов направился на планету, чтобы спасти Оби-Вана Кеноби, Анакина Скайуокера и Падме Амидалу – а также помочь джедаям, тоже прилетевших туда в поисках пленников.

Республика оккупировала Геонозис, лишив сепаратистов доступа к заводам. Империя также тщательно контролировала звездную систему, национализировав ее достижения и запретив корпорациям заключать контракты с ульями. Ученые-геонозийцы продолжали участвовать в создании Звезды Смерти и других имперских проектов. Новая Республика

вновь позволила планете самостоятельно заключать сделки, однако оставила за собой право вето на отдельные проекты.

Дагоба



Сектор на карте: M-19
Рельеф: топи, болота
Диаметр: 14 410 км.
Продолжительность дня: 23 стандартных часа
Продолжительность года: 341 день по местному стандарту
Население: нет
Раса-абориген: нет
Язык: нет
Государственный строй: нет
Экспорт: нет
Импорт: нет
Система/звезда: Дагоба/Дарло

Планеты	Тип планет	Луны
Несс	Расплавленные скалы	0
Дагоба	Земной рельеф	1
Ундар	Планета без атмосферы	2
Буббок	Ледяная сфера	3
Стай	Газовый гигант	55

Данную планету однажды обозвали «грязною болотистой дырой» - и это чистая правда. Дагоба — мир влажных испарений, жалящих насекомых и обманчивых топей — то есть, почти всего, что ненавидят люди. К их большому счастью, лишь немногие спускались на эту негостеприимную поверхность.

Дагоба находится в секторе Слуис, неподалеку от торгового маршрута Римма, однако до планеты можно долететь только с помощью скрытых гиперпутей. Именно поэтому она долго не попадала на звездные карты. Что только подстегивало любопытство незадачливых исследователей: на ее поверхность ступали многие первооткрыватели, и часто — с неприятными для себя последствиями. К примеру, всех членов одной из альдераанских экспедиций сожрали хищники; еще одна, организованная незадолго до Войн Клонов, из-за нехватки ресурсов вынуждена была опуститься до каннибализма.

Даже временные поселения никогда не возводились на планете — и, тем не менее, здесь кипит собственная жизнь. Болотистую землю Дагоба затеняют кроны многочисленных деревьев, а ее «ты-или-тебя» экосистема вмешает как стайки миниатюрной серебристой рыбешки, так и гигантских болотных слизней. Кроме того, там можно натолкнуться на острые когти дракозмей, пролетающих мимо болотных крыланов и узловатые деревья — похожих на пауков созданий, которые врастают в землю во время второй жизненной фразы.

Более всего Дагоба известна благодаря магистру Йоде: именно туда он отправился в изгнание, проиграв дуэль с Палпатином в 19 г. ДЯБ. Он выбрал эту планету как одну из 38, по-видимому, стертых из джедайских Архивов. Более двух десятилетий Йода обитал в простой хижине, сделанной из грязи, а его присутствие в Силе укрывала пещера Темной Стороны — место

скопления энергии, оставленной темным джедаем с ближайшей планеты, Бпфасша — уравновешивая светлую сущность магистра. В 3 г. ПЯБ он начал обучать Люка Скайуокера, но менее чем через год умер в возрасте девяти сотен лет.

Попытка использовать скрытое, однако стратегически выгодное положение планеты была предпринята следом за Эндорской Битвой и — скоропостижно закончена. С тех пор более никто не пытался поселиться на Дагоба; вскоре планета стала местом паломничества учеников Нового Ордена, которые проходили испытание в пещере Темной Стороны.

Дантуин

Сектор на карте: L-4
Рельеф: саванны, степи, реки
Диаметр: 9 830 км.
Продолжительность дня: 25 стандартных часов
Продолжительность года: 378 дней по местному времени
Население: ранее – 2 млн., сейчас – 1000
Раса-абориген: люди
Процентное соотношение рас: дантари (100%)
Язык: основной
Государственный строй: нет
Экспорт: нет
Импорт: нет
Система/звезда: Дантуин/Дина

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Дома	Раскаленная сфера	0
Камилло	Токсичная планета-«парник»	3
Камуин	Земной рельеф	3
Дантуин	Земной рельеф	2
Баннакон	Газовый гигант	11
Тамарена	Газовый гигант	21
Далбрис	Газовый гигант	25
Пурнел	Газовый гигант	6

Ныне практически заброшенные холмистые земли Дантуина успели послужить пристанищем для сотен поселений, появлявшихся и гибнущих в течение миллиона лет его истории. По неизвестной причине, данная планета – одна из тех земель, на которых никогда подолгу не задерживались колонизаторы.

Дантуин – мир охровых равнин и колючих деревьев, где проживает богатая фауна, включая хищных кат-гончих, шарообразных фабулов и подземных членистоногих кинратов. Однако до планеты не так легко добраться. Самый быстрый гипермаршрут, ведущих прямо к Данутину, - Стрела Майто, похожий на петлю отросток, соединяющий сектор Внешнего Кольца Райобалло с другими секторами, когда-то находившимися под контролем Содружества Пяти Звезд.

Похоже, такое сочетание – благоприятные условия плюс изоляция от остальной части галактики – и стало причиной планетарных взлетов и

падений. Список тех, кто попытался здесь обжиться, очень длинный. Бесконечная Империя Раката завладела Дантуином около 30 000 г. ДЯБ. Джедаи смогли одолеть космические дебри на пути к планете в 4 000 г. ДЯБ, и вскоре тренировочный центр под руководством мастера Водо-Сиоска Бааса превратился в полноценную академию. Дарт Малак уничтожил дантуинских джедаев в 3956 г. ДЯБ, после чего возникла Кхунда – местное правительство, необходимое, чтобы пресекать криминальную деятельность «Обмена». Через несколько лет разрушенная академия джедаев снова будет восстановлена.

В конце концов, адепты Силы были вынуждены еще раз покинуть Дантуин, а их место заняли предприимчивые земледельцы, которые выращивали зерновые и занимались разведением скота. Планета вскоре войдет в состав Республики на правах Новых Территорий. В эпоху Войн Клонов, дроиды графа Дуку прилетели сюда в поисках ракатанских артефактов, однако вскоре они вынуждены были отступить под напором контратаки Мейса Винду. Первый штаб Альянса за Восстановление Республики находился именно здесь и лишь впоследствии был перемещен на Явин IV. Более того, даже Империя успела оккупировать планету, проводя на ней эксперименты по клонированию. После Эндорской Битвы на поверхности осталось немного колонистов, однако это не помешало Дантуину пережить нападение адмирала Даалы в 11 г. ПЯБ и резню беженцев во время экспансии юужань вонгов в 25 г. ПЯБ.

Несмотря на столь богатую историю планеты, судьба аборигенов-дантари была мало кому интересна. Эти примитивные кочевые племена следуют за стадами ириазов вдоль береговой линии. И хотя некоторые полагают, что дантари являются потомками забытых республиканских колонистов, никто не может сказать наверняка – раса слишком малоизученна для этого. Не говоря уже о том, что последние битвы привели к фактическому уничтожению аборигенов.

Датомир

Сектор на карте: O-6
Рельеф: леса, пустыни, горы
Диаметр: 10 460 км.
Продолжительность дня: 24 стандартных часа
Продолжительность года: 491 день по местному времени
Население: 5 200
Раса-абориген: датомирцы
Процентное соотношение рас: люди (97%), другие (3%)
Язык: основной, паэсианский
Государственный строй: племенной
Экспорт: рабочая сила
Импорт: нет
Система/звезда: Датомир/Домир

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Арро	Расплавленные скалы	0
Эутон	Раскаленные скалы	0
Ласил	Планета-«теплица»	2
Датомир	Земной рельеф	4

Бебигнон	Газовый гигант	8
Бармасел	Газовый гигант	13
Стиндарон	Газовый гигант	20
Ародони	Газовый гигант	18
Чиргей	Ледяная сфера	1
Чав	Бесплодные скалы	2

Датомир получил известность благодаря двум основным «объектам экспорта» – ранкорам и ведьмам. И хотя планета может похвастаться великолепными пейзажами, ничто не способно перекрыть стереотип об этом месте, завязанный на зверской жестокости и черной магии.

Среди ландшафтов Датомира можно встретить зеленые леса и желтые пустыни, быстрые водопады и ямы, сочащиеся дегтем. Кроме того, в его атмосфере царит неуемная энергия, которую остро ощущают чувствительные к Силе.

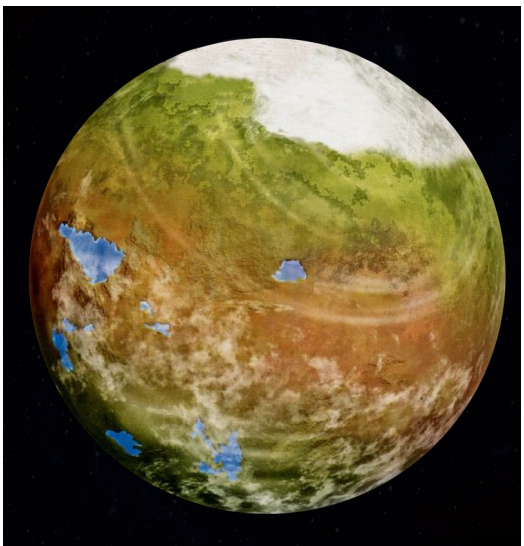
Планета является родиной двух теплокровных рептилий. Первые из них, ква, построили свою дореспубликанскую империю, а после деградировали до примитивных кви. Вторые – знаменитые ранкоры, чьи сложные родовые отношения позволяют классифицировать их как полуразумных.

Около 3000 г. ДЯБ Датомир примкнул к древней человеческой империи, Паэсии, затем был завоеван военачальниками расы дракмаров, дышащих метаном. В 600 г. ДЯБ джедай-изгнанница Аллия возглавила потомков жителей Паэсии и заложила матриархальный строй, в основе которого лежала предрасположенность к Силе. Таким образом, на планете возникли датомирские ведьмы – укротительницы ранкоров, использовавшие тотемы и заклинания, чтобы творить основанные на Силе чудеса.

Большинство ведьм (сконцентрированных в клановых селениях, таких как Поющие Горы или Бешеная Река) пользуются только благой магией, однако именно изгнанникам, Ночным Сестрам, будет суждено стать символом темного потенциала Датомира. У них нет технологии межзвездных перелетов, но пришельцы из других планет сами прилетают к ним, отбирая инфильтраторов и наемных убийц.

Империя оставила на Датомире гарнизон во время Войн Клонов, а планетарные доки стали базой военачальника Зинджа, когда, после Эндорской битвы, он захватил надсектор Квеллии. Зиндж погиб в битве с хейпанским флотом в 8 г. ПЯБ, после чего Датомир примкнул к Новой Республике.

Следом за появлением Академии Скайуокера, большинство датомирских ведьм приняло джедайскую традицию. Соответственно, возрос и технологический уровень планеты, хотя ведьмы продолжали отвергать прогресс как таковой. Присутствие огромного количества чувствительных к Силе сделало Датомир мишенью для юужань вонгов. Однако захватчики так и не смогли закрепиться на планете и вскоре оставили эту идею. В итоге, местным жителям удалось и по сей день сохранить свою традиционную культуру.



Зонама Секот

Сектор на карте: F-9 (варьируется)
Рельеф: влажные леса, горы, реки
Диаметр: 11 000 км.
Продолжительность дня: варьируется
Продолжительность года: варьируется
Население: 2 миллиона
Раса-абориген: ферроанцы

Процентное соотношение рас: юужань вонги (80%), ферроанцы (8%), лангеси (3%), другие (9%)
Язык: юужань вонгский, верроанский
Государственный строй: выборная монархия
Экспорт: нет
Импорт: нет
Система/звезда: Варьируется

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Зонама Секот	Земной рельеф	0

Зонама Секот – одно из самих странных галактических чудес. Будучи способной на гиперкосмическое перемещение, эта планета-бродяга свободно путешествует по космосу, ведомая только своим разумом.

Считается, что данный зеленый мир возник в галактике юужань вонгов и был выращен из семени на их родной планете, Юужант’аре. Зонама Секот преодолела межгалактическую пустоту и обосновалась на Внешнем Кольце, а ее густые джунгли из деревьев бора стали домом экзотических, мало кому известных животных. В 89 г. ДЯБ последователи опороченной секты джедаев Понтениум осели на ее поверхности, услышав приглашение благодаря планетарной телепатии. Колонисты, которые преимущественно состояли из ферроанцев и лангеси, избрали правительство под руководством Магистра и стали работать рука об руку с Секотом, позволившим им вырастить все необходимое для жизни.

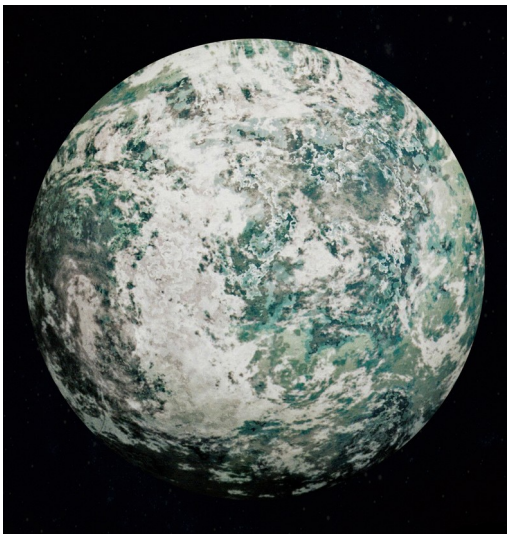
После открытия, доказавшего, что планета может создавать органические корабли, способные обогнать любой республиканский перехватчик, Зонама Секот стала известным в галактике рынком диковинок. В 30 г. ДЯБ рыцарь-джедай Верджере прибыла на планету во время ее нахождения в Трещине Гардаджи, увидев там передовые разведотряды юужань вонгов. В итоге, она приняла решение остаться бок о бок с пришельцами и не дать им проявить свою жестокость.

Ровно через год на планету прибыли Энакин Скайуокер и Оби-Ван Кеноби. Падавану удалось заключить связь с несколькими семенами бора, из которых впоследствии вырос космический корабль, Джабита. Однако следом за джедаями на Зонама Секот прибыл республиканский отряд во главе с коммандером Таркином, и причиненный ими ущерб заставил планету совершить гиперпрыжок в неизвестном направление.

Бродячий мир нашел новое пристанище в системе Класс Эфемора, что в Неисследованных Регионах, и оставался там до 28 г. ПЯБ, пока прибывшие на планету джедаи и юужань вонги не побудили ее возвратиться в исследованный космос. Зонама Секот приблизилась почти вплотную к орбите Корусанта, вдохновляя воюющих на поверхности захватчиков.

После окончания войны, тысячи юужань вонгов поселились на планете и основали деревню Ла’окио, надеясь выстроить новое общество, свободное от прежних каст. Со временем Секот удалился на достаточное расстояние, чтобы помешать планам ботанов, так как часть их до сих пор желала отомстить колонизаторам, приняв клятву ар’край. С тех пор планета стала новым домом юужань вонгов и центром их возрождающейся популяции.

Илум



Сектор на карте: G-7
Рельеф: снег, горы
Диаметр: 5870 км.
Продолжительность дня: 66 стандартных часов
Продолжительность года: 1 078 дней по местному времени
Население: нет
Раса-абориген: нет
Процентное соотношение рас: недоступно
Язык: нет
Государственный строй: нет
Экспорт: нет
Импорт: нет
Система/звезда: Илум/Асар

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Джайк	Раскаленные скалы	0
Бори	Безвоздушные скалы	0
Кала	Безвоздушные скалы	0
Кесс Бела	Астероидный пояс	—
Илум	Земной рельеф	2
Троп	Газовый гигант	11
Этон	Газовый гигант	41
Ферн	Газовый гигант	20

Илум – покрытая льдом планета, когда-то бывшая одним из трех (включая Оссус и Тайтон) священных миров для Ордена Джедаев. Кристаллы, добываемые здесь, являлись важной деталью световых мечей: благодаря этому, луч приобретал оттенки зеленого и голубого.

Самые ранние кристаллы для мечей добывались на Адеге – планете, находящейся недалеко от Оссуса и Перлемианского Торгового Пути. Три наиболее распространенных вида – катрациты, мефиты и понтиты – до сих пор называются адегианскими. Однако, около 22 800 г. ДЯБ, джедай-разведчик, следуя по зову Силы, углубился в дебри никем не неисследованных территорий. Когда он открыл глаза, то увидел все приближавшуюся поверхность Илума, покрытую кристаллами. Именно это событие и стало причиной, благодаря которой он занял сакральное место в только формирующемся кодексе джедайских ритуалов.

Традиционный гиперпрыжок до Илума – один скачок прямо от Метеллоса – может быть осуществлен только пилотами, хорошо владеющими Силой, а потому дорога до планеты оставалась джедайской тайной. Те из них, кому необходимо было создать меч (не важно, первый в жизни или новый, взамен потерянного), искали заснеженные входы в кристальные пещеры, где их ждали видения. Процесс создания меча мог занимать недели, и большую часть этого времени джедаи проводили в медитации.

Орбита Илума сильно отдалена от солнца, а среди его нетающих ледников то и дело попадаются источники геотермального тепла. Вся поверхность планеты скрыта под глубокими сугробами, за исключением лишь самых крупных возвышенностей. Осколки льда нередко поднимаются с земли шквальными ветрами, закручиваясь в опасные циклоны. Большинство фауны обитает под землей неподалеку от жерл вулканов, однако хищные горгодоны спокойно охотятся в горных расселинах, оберегая свои гнезда с помощью мощных хвостов и клыков.

В 22 г. ДЯБ, во время Войн Клонов, планета стала мишенью. По приказу бывшего джедая графа Дуку, батальон сепаратистских дроидов-хамелеонов взрывными зарядами уничтожил кристальные пещеры. Йода, Луминара Ундули и Баррисс Оффи вместе боролись с захватчиками, однако для окончательного восстановления пещер понадобилось больше года.

После Приказа 66, несколько джедаев, переживших Чистку, нашли убежище на Илуме – не зная, что координаты священного места уже находились в руках охотников. Уничтожив выживших, силы Империи построили на планете аванпост, впоследствии забытый и заброшенный на долгие десятилетия.

Итор

Сектор на карте: M-6
Рельеф: пустоши; ранее – джунгли
Диаметр: 13 310 км.
Продолжительность дня: 41 стандартный час
Продолжительность года: 422 дня по местному времени
Население: сейчас – нет; ранее – 2 миллиарда
Раса-абориген: иторианцы
Процентное соотношение рас: иторианцы (99%), другие (1%)
Язык: иторианский, основной
Государственный строй: избираемый совет
Экспорт: растения, редкости
Импорт: технологии, полезные ископаемые
Система/звезда: Оттега/Оттега

Планеты	Тип планет	Луны
Имрусо	Вулканические скалы	1
Торгази	Токсический «парник»	3
Оттега	Земной рельеф	3
Итор	Земной рельеф	6
Харуги Спилл	Астероидный пояс	
Шихор	Газовый гигант	29
Гио	Газовый гигант	15

Итор – планета, когда-то бывшая лесной идиллией, а со временем, подобно Альдераану, трагически погибшая в ходе войны. Ее джунгли представляют самую плотную в галактике экосистему – здесь на каждом квадратном километре ютятся миллионы живых существ. Гниющие листья лесной подстилки создают идеальные условия для колоний многоножек, а они, в свою очередь, являются кормом для птиц-маноллиумов, которыми не прочь полакомиться арракские змеи. В процессе бурного танца эволюции, на планете, в конце концов, появились иторианцы – разумная раса травоядных, обладающих сгорбленной шеей, двумя ртами и, кроме того, способными общаться с помощью сложного стереозвука.

Религия жителей Итора тесно связана с Матерью-Джунглями. Самые набожные из ее сторонников считают, что грешно использовать дары природы – если, конечно, ты не воздашь ей взятое вдвойне. Как только технологии позволили иторианцам создать антигравитационные поселения,

они полностью перебрались в города на небе и отныне спускаются на поверхность только во время священных церемоний.

Космические корабли-колонии позволили расе зарабатывать на жизнь в качестве странствующих торговцев. Первый такой летающий базар достиг территории Республики около 12 000 г. ДЯБ. Прозванные «молотоголовыми», они удостоились теплого приема среди других народов, а их родная система Оттега стала своеобразным маяком в малозаселенном северном галактическом квадранте. Постепенно Итор снискал славу торговой планеты, известной своими растениями и товарами ручной работы на все Малое Плуридское скопление Среднего Кольца, а в последние столетия Республики – ключом к успешной колонизации так называемых Новых Территорий.

Империя, осведомленная о знаниях иторианцев в области клонирования и генной инженерии, пыталась запугать их, сжигая деревья баффорр на священных Холмах Катор. Деревья эти отличались особым подвидом коллективного разума – и это святотатство подтолкнуло расу начать тайное сотрудничество с Альянсом.

В 15 г. ПЯБ Мать-Джунгли постигла окончательная гибель. Юужань вонги напали на планету, узнав о разрушительном влиянии пыльцы деревьев баффорр на доспехи. Именно там состоялась дуэль джедая Корана Хорна с командиром вонгов Шедаи Шао, призванная решить судьбу планеты. Несмотря на победу Хорна, подчиненные Шао все равно заразили Итор чумой, вскоре превратившей все живое на его поверхности в мерзкую черную грязь.

После войны иторианцы долго не могли найти себе новую родину, но, в конце концов, осели на Оетраго, Апелл и Фелуции. Многие из них до сих пор предпочитают кочевать на борту у кораблей-колоний. Здесь, в больших террариумах, все еще остались образцы вымерших растений, а потому кочующий флот по праву считается новым воплощением Матери-Джунглей.

Кали

Сектор на карте: J-4, Внешнее Кольцо
Рельеф: джунгли, каньоны, моря
Диаметр: 13 850 км.
Продолжительность дня: 23 стандартных часа
Продолжительность года: 378 стандартных дней
Население: 4 миллиарда
Раса-абориген: калиши
Процентное соотношение рас: калиши (99%), другие (1%)
Язык: калиш
Государственный строй: племена
Экспорт: нет
Импорт: продукты питания, технологии
Система/звезда: Аббаджи/Иминек

Планеты	Тип планет	Луны
Прелли	Расплавленные скалы	0
Норбон	Лишенные атмосферы скалы	0
Аббаджи	Земной рельеф	2
Кали	Земной рельеф	1

Товарскл	Земной рельеф	2
Ремш	Газовый гигант	43
Элке	Ледяные скалы	0

Кали – планета Внешнего Кольца, широко известная как родина генерала Гривуса. Почти что вся ее история состоит из бесконечных войн, и именно поэтому так много местных жителей вынуждено существовать за чертой бедности.

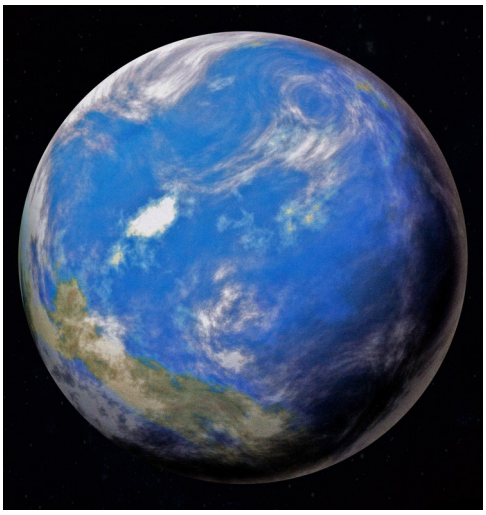
На планете царит жаркий климат, а ее поверхность пестрит темными морями, мшистыми скалами, необъятными степями и джунглями, над которыми поднимается пар. Каменный монолит Абесми, возвышающийся над поверхностью моря Дженуваа, - объект поклонения калишей, верящих, что именно отсюда их боги восходили на небеса. По всей планете раскидано множество святилищ, призванных почтить героев, что также вознеслись на небо. Самым главным из подобных мест считается Шрупак, находящийся на самом краю степей Озес. Путь воина почитается всеми без исключения калишами; они носят на себе черепа и шкуры таких существ, как муусы и каррабаксы, в качестве необходимых компонентов ритуалов. Практически все обитатели морей на Кали ядовиты.

Планета находится на внешней границе регионов Кадок, зажатая между двумя агрессивными цивилизациями: биттхевриансами со стороны Кольца и ям’рии со стороны Миров Ядра. Примерно за столетие до Явинской битвы, Республика убедила калишей принять участие в войне с биттхевриансами – желая таким образом свергнуть режим, неугодный Корусанту.

Десятилетия спустя похожие на богомолов ям’рии начали экспансию на родину калишей, однако, благодаря усилиям харизматичного военачальника Кимаэна джай Шилала, потерпели поражение. После этого Шилал направил свои войска прямо на родину врага, планету Хак. Поверженные ям’рии обратились за помощью к Республике; в итоге, она не только помогла отбиться от калишей, но и наложила на них тяжелые санкции. А учитывая, что Кали и так успела пострадать от военной разрухи и чрезмерной активности охотников, вскоре голод и каннибализм стали нормой жизни для местных обитателей. Шилал, к тому времени уже взявший себе имя Гривус, поступил на службу к МежГалактическому Банковскому Клану. Взамен ИБК обеспечила его народ займами и помогла добыть припасы.

Самой Кали удалось избежать Войн Клонов, однако Гривус пал ее жертвой. Калиши возвели в честь него святилище и присвоили высокий ранг в местном пантеоне.

Камино



Сектор на карте: S-15
Рельеф: водный
Диаметр: 19 270 км.
Продолжительность дня: 27 стандартных часов
Продолжительность года: 463 стандартных дней
Население: 1 миллиард
Раса-абориген: каминоанцы
Процентное соотношение рас: каминоанцы (100%)
Язык: каминоанский
Государственный строй: управляющий совет
Экспорт: клоны, технологии скрытности, военная техника

Импорт: продукты питания
Система/звезда: Камино/Камино

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Касс	Расплавленные скалы	0
Юка Мейджор	Раскаленные скалы	0
Джомон	Раскаленные скалы	0
Фаа	Земной рельеф	2
Камино	Земной рельеф	3
Мира	Бесплодные скалы	0
Мийюу	Бесплодные скалы	5
Доноа	Бесплодные скалы	17
Касна Ауре	Газовый гигант	28
Касна Беш	Газовый гигант	43
Имоко	Замерзшие скалы	8
Талита	Замерзшие скалы	6
Юка	Ледяная сфера	1

Учитывая роль Камино в начале Войн Клонов, а также помощь в возвышении Императора Палпатина, можно с уверенность сказать: ни одна планета на галактической периферии еще не имела такого значения, как эта.

Строго говоря, Камино и не является частью галактики. Она вращается вокруг звезды, расположенной над ее диском, а рядом находятся другие, редкие звезды, образующие нижнюю часть Лабиринта Риши. Когда-то на ее поверхность было много суши; в узких океанах водились угри и китообразные, а гладкокожие млекопитающие избрали своим домом континентальные болота. Именно от последних произошли каминоанцы – гуманоиды с длинными шеями, славящиеся грацией на суше и в воде. В конце концов, раса начала строить города на побережьях, а их главным достижением стал ярусный Дерем.

Около 19 000 г. ДЯБ произошла резкая смена климата, и планетарные ледники растаяли. Всего за два столетия, вся поверхность Камино погрузилась под воду, включая Дерем и прочие жемчужины архитектуры, такие как Часовые Шпили Харай Нова.

Каминоанцы сумели пережить все разрушения. Технологии позволили им начать строительство городов на сваях, а знание генетики – контролировать численность видов с помощью клонирования. Вскоре генная инженерия изменила и самих каминоанцев: погоня за совершенством практически унифицировала мысли, внешность и характер.

Амбициозные партии Республики вышли на контакт с планетой около 4 500 г. ДЯБ. Местные технологии клонирования показались им во много раз превосходящими ныне известные луррианские. Со временем Типока Сити стала получить приказы как местного (лопаторукие шахтеры Сабтеррела), так и межпланетного значения (слепые берсеркеры для Легиона Пиявок из Неизведанных Регионов). Каминоанцы также продолжали экспериментировать с собственной фауной; как пример – модификация набуанских парящих айвхасов, с целью приспособить их к ураганному ветру.

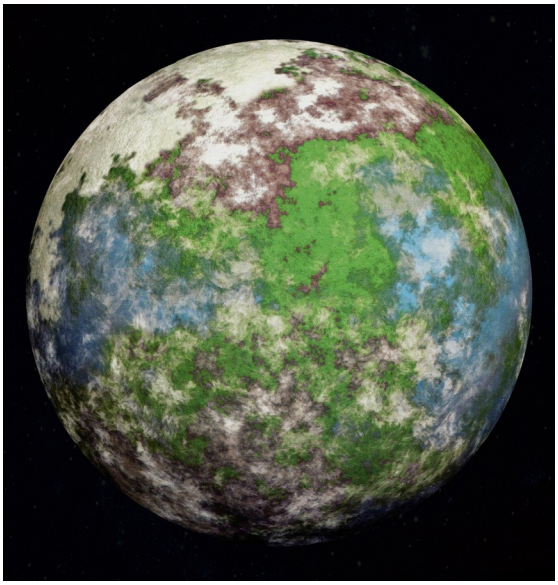
В 32 г. ДЯБ мастер-джедай Сайфо Диас нанял каминоанцев для выращивания республиканской армии, а до конца его проект доводил уже Дарт Сидиус. Он же позаботился о том, чтобы планета исчезла из республиканских датабанков в целях повышенной секретности. Выращенные

в цилиндрах солдаты дали название Войнам Клонов, длившимся с 22 до 19 г. ДЯБ, во время которых на Камино нападали и сепаратисты, и мандалорцы.

К концу войны планета превратилась в укрепленные имперские владения, главное назначение которых – поставлять штурмовиков. Состоявшееся в 12 г. ДЯБ восстание клонов – под руководством недовольных клоноделов – было подавлено силами 501-го Легиона.

Крах Империи в 4 г. ДЯБ стал причиной планетарного экономического кризиса – более чем два десятилетия рассвета клонирования подошли к концу. Каминоанцы, тем не менее, продолжили жить на деньги от мелких контрактов, чаще всего – от военных лидеров и гангстеров.

Кашиик



Сектор на карте: P-9
Рельеф: леса, моря, песчаные побережья
Диаметр: 12 765 км.
Продолжительность дня: 26 стандартных часов
Продолжительность года: 381 день по местному времени
Население: 45 миллионов
Раса-абориген: вуки
Процентное соотношение рас: вуки (100%)
Язык: шиирвук
Государственный строй: совет вуки
Экспорт: детали для электроники, природные ресурсы
Импорт: обработанные металлы, медицинские препараты
Система/звезда: Кашиик/Кашиик

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Таакару	Раскаленные скалы	1
Каллалара	Токсическая планета-«теплица»	3
Кашиик	Земной рельеф	3
Гриил	Астероидный пояс	—
Трандоша	Земной рельеф	1
Аларис	Газовый гигант	8
Шурр	Газовый гигант	14
Кухуррик	Газовый гигант	25

Родная планета вуки, Кашиик, - зеленый мир деревьев, чья высота измеряется в километрах, и бездонных морских глубин. Природная красота типичных поселений может натолкнуть на вывод об общей примитивности, однако вуки – прирожденные инженеры, создающие одни из самых совершенных в галактике изделий.

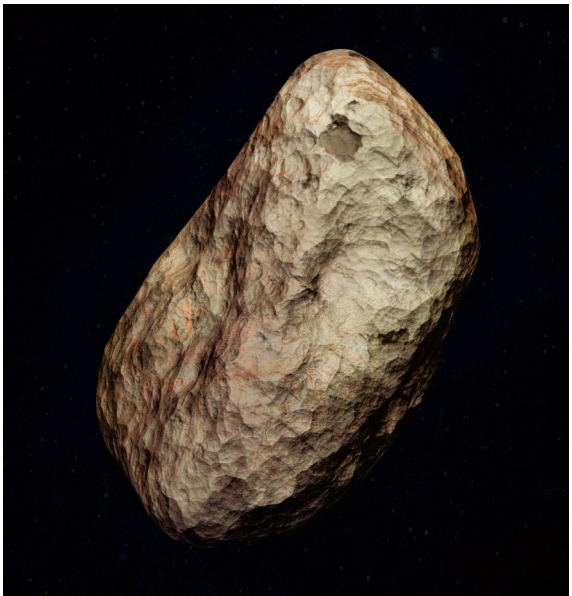
Песчаные пляжи обрамляют все континенты Кашиика – однако, стоит углубиться хотя бы на километр, и дорога становится непроходимой. Здесь берут свое начало деревья врошир, а их раскидистые ветви и стволы, похожие на массивные колонны, служат опорой для расположенных одна поверх другой экосистем. Чем дальше остаются зеленые верхушки, тем опаснее становятся места. На средних уровнях освоились катарны и паукообразные, а на земле под самыми высокими деревьями царит вечная пещерная тьма. Только фосфоресцирующий свет от местной фауны кое-как освещает эти дебри.

Вуки населяют города, построенные на высоких уровнях, а также береговую линию. Рвукррорро – столица Кашиика, Тиккииана – центр технической мысли, а в Качиро вершится все, что связано с гиперкосмической навигацией. Что касается последнего, то местные жители ничуть не уступают дуросам, гивинам и салластанцам – известным специалистам в данной области – а самые продвинутые умы входят в состав Гильдии Клаатувак.

Кашиик вошел в состав Бесконечной Империи Раката около 30 000 г. ДЯБ; считается, что гигантские деревья на планете возникли благодаря ракатанскому терраформированию. К 4020 г. ДЯБ у вуки появилось сложное племенное правительство, а вскоре планетой завладели «Церка», дав ей имя Иден. Восстание аборигенов в 3956 г. ДЯБ свернуло власть корпорации и стало началом межгалактической интеграции сообщества.

Вуки также освоили луны Алариса, представляя в сенате сектор Митаранор, и ввязались в кровавое противостояние с трандошанами – расой ящеров, обитающих на соседней планете. В 19 г. ДЯБ, около Качиро состоялась одна из решающий битв Войн Клонов: именно там мастер Йода командовал отрядом клонов и воинами-вуки, сражаясь с десантирующимися на планету дроидами.

После становления Империи, Кашиик превратился в источник рабской силы. Оккупанты начали использовать вуки в качестве строительных бригад, а трандошане получили специальное разрешение на поимку беглых невольников. Такая ситуация царила вплоть до 5 г. ПЯБ, пока Новая Республика не уничтожила последние имперские оплоты. Кашиик сыграл важную роль в формировании нового государства, а затем – и в появлении Галактической Федерации Свободных Альянсов. Планете удалось остаться невредимой при вторжении юужань вонгов, однако ее не минул Второй Кореллианский Кризис, во время которого Джейсен Соло обратил в пепел немало территорий.



Кессел

Сектор на карте: Т-10
Рельеф: щелочные низины, горы
Диаметр: приблизительно 7 200 км.
Продолжительность дня: 26 стандартных часов
Продолжительность года: 322 дня по местному времени
Население: 11 100
Раса-абориген: нет

Процентное соотношение рас: люди (22%), другие (78%)
Язык: основной
Государственный строй: военное правительство
Экспорт: спайс
Импорт: продукты питания, техника
Система/звезда: Кесса/Кесса

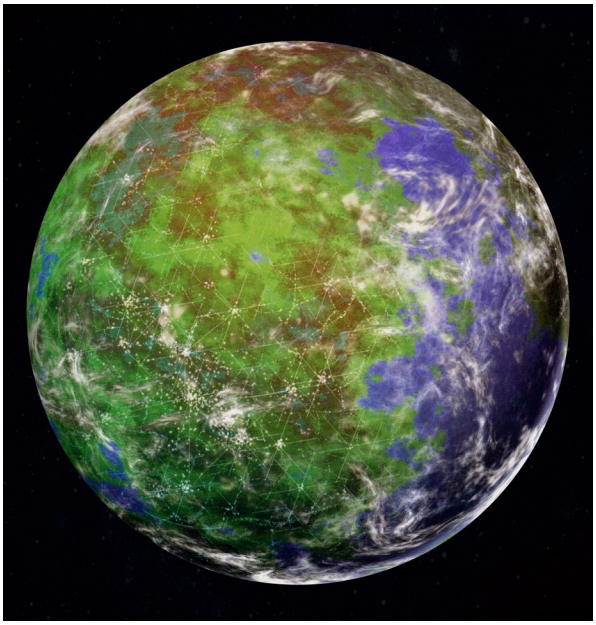
Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Сенна	Расплавленные скалы	0
Кессел	Бесплодные скалы	1
Каредда	Ледяная сфера	0

Кессель – холодный, бесплодный мир щелочных низин и неровных гор. По сути, он – просто бесформенный кусок горных пород, где интерес представляют лишь крупные залежи глиттерстима. Планета слишком мала, чтобы удерживать собственную атмосферу, которая просто «вытекает» прочь, а ее функцию выполняет сеть заводов, издающих громкое скрипение. Долгие тысячелетия шахтеры работали в непроглядно темных лабиринтах, добывая глиттерстим – ценный светочувствительный спайс. Лишь немногие, кто пристрастился к такому веществу, знают секрет его возникновения: это – остатки паутины, сплетаемой энергетическими пауками, которые в полной темноте охотятся на других энергетических существ.

Добыча ископаемых на Кесселе началась под эгидой Республики, в виде небольших операций с участием волонтеров и медицинских бригад, а главной целью был поиск глиттерстима в лечебных целях. Однако, после ухода республиканцев, планета привлекла внимание криминальных групп; скоро все черные рынки галактики были переполнены этим веществом. Империя захватила контроль над Кесселем и, установив базу на Гарнизонной Луне, превратила его в тюрьму для опасных и политических преступников – которые до самой смерти отбывали сроки в темных шахтах. Отдельные влиятельные лица следили за тем, чтобы никто не перекрыл нелегальный поток спайса, а множество контрабандистов прославилось (или погибло при попытке) ускользнуть от Имперских истребителей через Кессельский Пробег – тонкий коридор в опасной близости к Утробе и его многочисленным черным дырам. Во время Эндорской битвы планета несколько раз переходила из рук в руки (а ее спутник, Гарнизонная Луна, была стерта с лица галактики), и, в конце концов, ее купил Ландо Калриссиан, освободивший узников и продолживший добычу спайса с помощью дроидов.

Кессел находится на обходном пути Пабол Слехейрон, который идет по направлению к мирам Кольца, начинаясь в Пространстве Хаттов и заканчиваясь на пересечении с Торговым Маршрутом Триэллус, проходя через такие миры, как Аэнедис, Малый Кессел и Ранда. Большая часть легального движения сворачивает с Пабол Слехейрон у Зерма и переходит на Кессельский Торговый Коридор. Контрабандисты, неуверенные в собственных возможностях избежать внимания Империи, часто направлялись к Мау, начиная от Кессельского Пробега и наполненных астероидам Ям возле Формоса, труднодоступного космопрота на Паболе.

Кореллия



Сектор на карте: М-11
Рельеф: холмы, леса, равнины
Диаметр: 11 000 км.
Продолжительность дня: 25 стандартных часов
Продолжительность года: 329 стандартных дней
Население: 3 миллиарда
Раса-абориген: люди, селониане, дроллы
Процентное соотношение рас: люди (60%), селониане (20%), дроллы (20%)
Язык: основной
Государственный строй: Новая Республика/Имперское правительство
Экспорт: алкоголь, космические корабли, сельскохозяйственные товары
Импорт: предметы роскоши, необработанные материалы, оружие
Система/звезда: Кореллия/Корелл

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Кореллия	Земной рельеф	0
Дролл	Земной рельеф	0
Талус	Земной рельеф	0
Тралус	Земной рельеф	0
Станция «Балансир»	Искусственный объект	
Селония	Земной рельеф	0
Кроллия	Бесплодные скалы	0
Сорония	Замерзшие скалы	0

Кореллия стала родиной людей, знаменитых своей сентиментальностью и печально известных своим безрассудством. «Кореллия для кореллианцев» - вот их философия, а потому эта система пережила несколько попыток изоляции от остального мира.

Существует легенда, согласно которой древние мистические Небожители сформировали Кореллианскую систему из уже существующих планет – используя вкопанные репульсоры и гиперкосмический двигатель, станцию «Балансир». Таким образом, вокруг звезды Корелл начали одна за другой вставать планеты: сначала Кореллия, затем Дралл, следом за ними – миры-близнецы Талус и Тралус (вращающиеся один вокруг другого, с подвешенной между ними станцией «Балансир»), а последней была Селония. Именно на ней, а также на Дролле, естественным путем возникли свои разумные расы; что касается людей, то их на Кореллию тоже перевезли Небожители.

В 30 000 г. ДЯБ система стала частью Бесконечной Империи Раката. Позднее местные жители соорудят большие гиперкосмические пушки, которые позволят им установить контакт с Корусантом и Дуро, а к 25 000 г. ДЯБ у них возникнет первый современный гипердвигатель.

Поверхность планеты осталась, в основном, не тронутой промышленностью: все заводы кореллианцы предпочитают строить прямо в космосе. Столица планеты, Коронет, похожа на шумный цветастый базар; это – вечное прибежище для офицеров в увольнении и торгующих охотников.

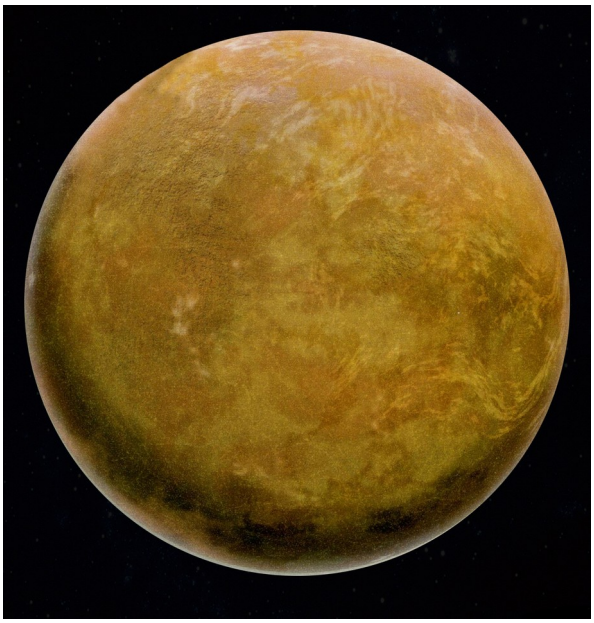
В то время как остальные города могут покрасоваться естественными пляжами, горными пиками и кристальными болотами.

В 312 г. ДЯБ король Беретрон э Соло упразднил кореллианскую монархию. Власть над системой тогда перешла к Диктату, который полагал, что нужно во что бы то ни стало увеличить производство космических кораблей и укрепить межзвездную торговлю. Во времена Империи Кореллия находилась под властью моффа, однако внутренними делами все так же распоряжался Диктат. После Эндорской Битвы, контроль над системой попытались захватить враждующие между собой адмирал Пита и Граджер, однако оба погибли в ходе собственного противостояния.

В конце концов, Кореллия стала номинальным членом Новой Республики, хотя его генерал-губернатор, назначаемый Корусантом, имел очень мало реальной власти. К 16 г. ДЯБ, недовольство Республикой достигло таких масштабов, что породило знаменитый Кореллианский Кризис, лидером которого стали Тракан Сал-Соло и триада губернаторов Сакоррии. Сал-Соло использовал станцию «Балансир» в качестве своего супероружия, репульсорными выстрелами уничтожая далекие звезды.

Кризис закончился с арестом главного зачинщика, однако проницательный лидер вновь добрался к власти во время вторжения юужань вонгов. Уличенный в сотрудничестве с Бригадой Мира, помогающей захватчикам, он в третий раз оказался у руля. В 40 г. ПЯБ, во время Второго Кореллианского кризиса, Сал-Соло выступил в качестве главы кореллианского государства, подтолкнув планету к гражданской войне с галактическим Альянсом.

Коррибан



Сектор на карте: R-5
Рельеф: горы, каньоны, высохшие реки, гробницы
Диаметр: 16 890 км.
Продолжительность дня: 28 стандартных часов
Продолжительность года: 780 дней по местному времени
Население: ранее – 9,6 миллиарда; сейчас – нет
Раса-абориген: ситхи
Процентное соотношение рас: ранее – ситхи (96%), порабощенные расы (6%); сейчас – нет
Язык: ситхский
Государственный строй: магократическая диктатура
Экспорт: артефакты ситхов (черный рынок)
Импорт: нет
Система/звезда: Хорусет/Хорусет

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Шрам Корриба	Астероидный пояс	__
Коррибан	Земной рельеф	7
Пепел Корр	Астероидный пояс	__

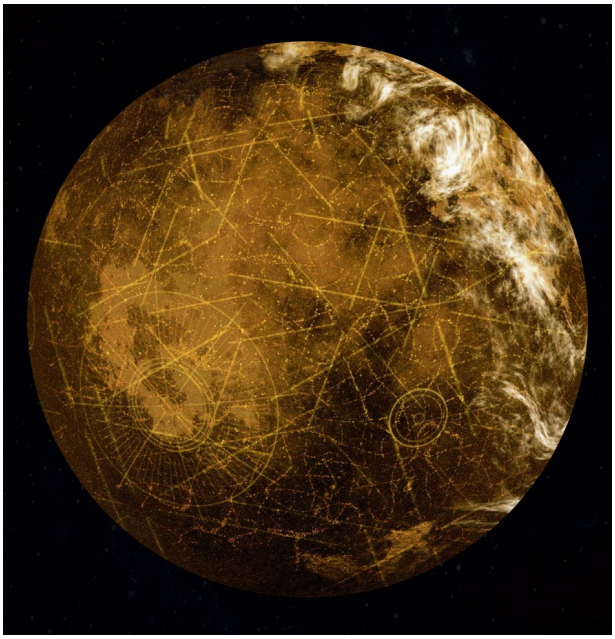
Коррибан – родина расы ситхов, холодная планета с завывающими ветрами и сухими, каменистыми разломами. Сотни каньонов, чьи скалы уставлены мрачными статуями и изрезаны извилистыми проходами к гробницам, образуют печально известную Аллею Темных Лордов. Считается, что те немногие животные, которые способны жить на Коррибане – включая летающих шираков, покрытых чешуею хссиссов и ситхских гончих (тук'ата) – питают свое существование энергией Темной Стороны. Кое-кто из космических бродяг клянется, что ситхская алхимия способна оживлять умерших и что коррибанские зомби могут запросто покончить с незадачливой командой приземлившего там фрахтовщика.

Первое письменное упоминание о мире датируется примерно 27 700 г. ДЯБ. В это время владыка ситхов Адас сражался с захватчиками-раката, а затем сумел похитить технологию межзвездных перелетов – с помощью которой его народ смог заселить ближайшие планеты, включая Зиост. После смерти Адаса Коррибан стал одной большой гробницей и местом ритуальных церемоний, кишащим религиозными фанатиками.

Гражданская война, начатая Даткой Граушем в 700 г. ДЯБ, опустошила большую часть планетарных городов – а ровно через столетие, после прибытия темных джедаев в Ситхский Космос, Коррибан окончательно превратился в скопление изящных мавзолеев. Похороны прекратились лишь в 5000 г. ДЯБ, после начала Великой Гиперпространственной Войны, и целое тысячелетие на планету не ступала ничья нога. Впоследствии, однако, ученики Экзара Куна вернулись на Коррибан, чтобы создать там Академию.

Во время Гражданской Войны Джедаев планета вновь обрела былую славу, на этот раз – в качестве столицы Империи Ситхов, возрожденной Дартом Реваном. Даже корпорация Церка имела свое представительство на Коррибане, в поселении Дрешде. Однако Гражданская Война Ситхов вновь сделала мир пустынным кладбищем. В последующие тысячелетия Коррибан оставался местом обучения темных адептов, однако большинству жителей галактики он был известен как населенная призраками планета зла и древних ситхских тайн.

Корусант



Сектор на карте: L-9
Рельеф: урбанистический пейзаж
Диаметр: 12 240 км.
Продолжительность дня: 24 стандартных часа
Продолжительность года: 368 стандартных дней
Население: 1 триллион
Раса-абориген: люди
Процентное соотношение рас: люди (78%), другие (22%)
Язык: основной
Государственный строй: Республика или диктатура (зависит от эпохи)
Экспорт: культура
Импорт: продукты питания, медицинские препараты
Система/звезда: Корусант/Корусант

Планеты	**Тип планет**	**Луны**

Ревисс	Расплавленные скалы	0
Платорил	Бесплодные скалы	0
Вандор-1	Бесплодные скалы	0
Вандор-2	Бесплодные скалы	0
Вандор-3	Земной рельеф	0
Корусант	Земной рельеф	4
Маскейв	Газовый гигант	21
Стентат	Газовый гигант	23
Импрокко	Ледяная сфера	1
Стая	Астероидное поле	__
Набату	Бесплодные скалы	0
Улабос	Замерзшие скалы	0
Обо Рин	Скопление комет	__

Хотя Корусант и не является центром галактики в прямом смысле этих слов, он играет столь важную роль в политике, экономике и культуре, что просто вынужден был стать им. Не говоря уже о том, что планета имеет координаты 0-0-0, а значит, местоположение всех остальных космических объектов считается относительно нее.

В темные доисторические времена Корусант служил полем битвы между тонгами и человеческими племенами из Батальона Зелла. Отогнав захватчиков на Рун, люди получили полный контроль над планетой, и в скором времени здесь начали появляться города. Тот самый мегаполис, которому суждено было однажды превратиться в Галактический Город, начал ярус за ярусом тянуться к небу еще в далеком 90 000 г. ДЯБ.

Бесконечная Империя Раката захватила Корусант около 30 000 г. ДЯБ, принеся с собой технологии, которые позволили корусантцам соорудить первые «спящие» корабли и, таким образом, за несколько десятилетий колонизировать все близлежащие миры. В конце концов, Империя рухнула – а Корусант, лежащий на пересечении нескольких гипермаршрутов, стал столицей зарождающейся Галактической Республики.

Тем временем бешеными темпами продолжалась урбанизация. Вскоре на поверхности не осталось ни одного не застроенного промежутка, за исключением разве что гор Манараи. На вершинах корусантских ярусов, спутники погоды и орбитальные зеркала поддерживали вечную весну; а в глубинах темного города бродили мутанты-каннибалы. На планете стали появляться уникальные места, начиная от магазинов Глитаннайского Пассажа и заканчивая дымными заводами рабочего квартала. В Законодательном Округе можно было увидеть дома всех галактических сенаторов, а в центре его располагался грибообразный купол здания Галактического Сената.

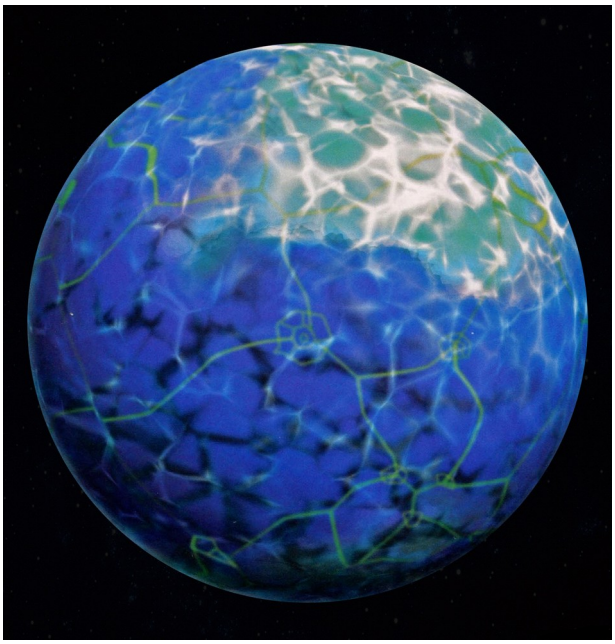
Высокий статус Корусанта не раз делал его мишенью. Всего за одно тысячелетие, он успел стать причиной Тионийских Войн, Альсаканских Конфликтов, Дуиноугвуинского Раздора, Великой Революции Дроидов и Великой Войны Ситхов. Орден Джедаев выбрал его своей главной резиденцией после опустошения Оссуса в 3 996 г. ДЯБ, а уже в 3653 г. ДЯБ был заключен мир между Республикой и восстановленной Империей Ситхов.

К началу Войн Клонов, Корусант стал символом достатка и загнивания. Нападения на планету графа Дуку привело к длительному противостоянию флотов Республики и сепаратистов. После провозглашения Империи, планета оставалась галактической столицей – однако, что касается официальных документов, то там она изменила свое имя на Имперский Центр.

Новая Республика отбила Корусант вскоре после Эндорской Битвы, и лишь короткий промежуток ее последующей истории был связан с Палпатином,

воскрешенным в 10 г. ПЯБ. Когда в 27 г. ПЯБ планету захватили юужань вонги, они покрыли городской пейзаж лозами и мохом, пытаясь с помощью терраформирования сделать из него копию родины предков, Юужань’тара.

Кристофсис



Сектор на карте: Q-16
Рельеф: земной
Диаметр: 9 456 км.
Продолжительность дня: 26 стандартных часов
Продолжительность года: 369 дней по местному времени
Население: 35 миллиардов
Раса-абориген: нет
Процентное соотношение рас: люди (68%), родианцы (13%), керкоидены (11%), другие (8%)
Язык: основной, родианский
Государственный строй: меркантильная олигархия
Экспорт: минералы, произведения искусства, промышленные товары
Импорт: продукты питания
Система/звезда: Кристоф/Кристоф

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Пустошь	Астероидный пояс	__
Кристофсис	Земной рельеф	0
Молоты	Астероидный пояс	__
Эродсис	Газовый гигант	22
Сияние	Астероидный пояс	__

Кристофсис – сверкающая голубая сфера, расчерченная изумрудными линиями и окружностями. Известность планета получила из-за городов, сделанных из парящих кристаллов – и их надменных правителей.

На протяжении тысячелетий эта звездная система славилась красотой астероидных полей и, как следствие, невозможностью исследовать ее: они были похожи на сплошной вращающийся хаос, а сбившиеся с курса астероиды летели на поверхность единственного пригодного для жизни мира. Около 600 г. ДЯБ знатная семья Тепаси вложила достаточно финансов и усилий, чтобы здесь могла вестись добыча минералов. Еще через столетия, обитатели Кристофсиса не пожалели средств и наняли математиков-гивинов, дабы они просчитали траектории миллионов астероидов и уничтожили те из них, которые несут угрозу для планеты. Кроме того, они привлекли верпинских инженеров, дав им задание улучшить космические корабли и горнодобывающие технологии для работы с вращающимися астероидными поясами. Залежей чанлона, хфредиума, квадриллиума и Нергона-14 оказалось больше чем достаточно, и рискованная ставка многократно окупилась жителям планеты – которые ни с кем не пожелали делиться своим кушем. Они наняли лучших виппитских юристов, желая сделать верпинов и гивинов бесправными, переназвали систему в свою честь и удалились в кристальные города, где их ждала роскошная жизнь.

К началу Войн Клонов, олигархи Кристофсиса обрели печальную известность благодаря манипуляциям на рынке минералов, а также множеству секретов, которыми они наверняка делились в собственных узких кругах. Даже высокопоставленные члены Горнодобывающей Гильдии были редкими гостями на планете: встречи с суровыми, одетыми в мантии жителями проводились на небольших аванпостах, построенных на самых дальних точках Сияния. Оттуда они могли увидеть, как сотни кораблей-разведчиков со всей галактики крутятся между астероидами, разыскивая новые жилы для своих богатых работодателей. Одно лишь упоминание о том, что кто-либо летал между поясами Кристофсиса, было способно раз и навсегда развеять сомнения в способностях пилота.

Что касается коренных обитателей планеты, то все они проживали тихую, обеспеченную жизнь, а их потребности удовлетворялись людьми из низшей касты или пришельцами – обычно родианцами или керкоиденами, жизнь которых мало отличалась от жизни заключенных. Во время Войн Клонов, атака сепаратистов и последующая контратака Республика превратили несколько ключевых городов планеты в осколки. Такая победа в финансовом плане выглядела скорее поражением – пришлось немало заплатить за реконструкцию, но это не помешало жителям галактики тихо злорадствовать по поводу. К Империи Кристофсис примкнул с неохотой, поддавшись на уговоры, а все последующие смены режима, включая Новую Республику, благополучно игнорировал.

Ксилла

Сектор на карте: F-8
Рельеф: ледники, пещеры
Диаметр: 11 080 км.
Продолжительность дня: 17 стандартных часов
Продолжительность года: 463 стандартных дня
Население: 8 миллиардов
Раса-абориген: чиссы
Процентное соотношение рас: чиссы (99%), другие (1%)
Язык: чеун
Государственный строй: правящие семьи

Экспорт: информация
Импорт: продукты питания, технологии
Система/звезда: Ксилла/Ксилла

Планеты	Тип планет	Луны
Сессд	Расплавленные скалы	1
Ксилла	Земной рельеф, ледник	3
Репплик	Газовый гигант	22
Ксорб	Ледяная сфера	2
Формак	Ледяная сфера	0

Ксилла - родина чиссов и столица их Доминиона – огромной империи в Неизвестных Регионах, о существовании которой до недавнего времени было неизвестно в остальной галактике.

Синекожих, красноглазых чиссов классифицируют как близкую к людям расу, а потому существуют разногласия, действительно ли они возникли как вид именно на Ксилле. Однако, на самом деле, они населяли поверхность планеты еще до того, как она покрылась льдом во время последнего большого ледникового периода (то есть, более пяти тысячелетий назад). В ответ на эти изменения, цивилизация чиссов нашла свое место под землей, выдалбливая путь в корневой породе и используя для обогрева геотермальное тепло.

Самый большой город Ксиллы, Ксаплар, связан с другими городами с помощью сети подземных тоннелей. Именно там впервые зародилась мысль по поводу исследования галактики – и уже в 1000 г. ДЯБ Сцилла была столицей огромной империи из двадцати восьми планет. Ксаплар также служил домом для правящих семей, которые руководили делами целого государства (хотя их количество изменялось на протяжении истории, как правило, у руля находится от трех до двадцати таких семей).

Несмотря на то, что чиссы испокон веков придерживались правила отвечать агрессией только на агрессию, они не стали останавливать Трауна, накапливавшего военные силы в Империи Руки. Под его руководством, после Битвы при Эндоре, были уничтожены сси-рук – чего никогда бы не сделали приверженцы традиций.

Через несколько десятков лет после смерти Трауна, политическая обстановка на Ксилле окончательно изменилась в пользу радикальных веяний. Недавно развязанные войны с вагаари пошатнули структуру правящих семей, и его Империя Руки вошла в состав Защитно-Исследовательского Флота Чиссов. Такие перемены очень помогли им в последующей борьбе с юужань вонгами и экспансией килликов, известной как Война Роя. Для целой же галактики эти изменения означали открытие новых гипермаршрутов и, следовательно, получение доступа к ранее недоступным уголкам галактики.

Куат

Сектор на карте: М-10
Рельеф: равнины, леса
Диаметр: 10 000 км.

Продолжительность дня: 20 стандартных часов
Продолжительность года: 322 стандартных дня
Население: 3,6 миллиарда
Раса-абориген: люди
Процентное соотношение рас: люди (80%), другие (20%)
Язык: основной, куатский
Государственный строй: власть аристократии
Экспорт: космические корабли, предметы роскоши, алкогольные напитки, произведения искусства, продукты питания
Импорт: электроника, машины, полезные ископаемые
Система/звезда: Куат/Куат

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Ристел	Расплавленные скалы	0
Горавас	Вулканические скалы	1
Давер Куат	Земной рельеф	2
Куат	Земной рельеф	2
Гортис	Бесплодные скалы	3
Расапан	Газовый гигант	22

Куат – истинное галактическое чудо: он похож на цветущий оазис, обрамленный искусственными серебряными кольцами. Будучи местом расположения Куатских Верфей, планета с момента зарождения Республики славилась транспортными средствами, включая корабли класса «Аккламатор» и Имперские Звездные Разрушители. Орбитальные доки Куата, все время освещаемые вспышками нуль-g сварочных агрегатов, являются домом для миллионов рабочих – для которых и были созданы удобства, начиная от кантин и спортивных площадок и заканчивая медцентрами и моргами.

Планета была колонизирована людьми с Корусанта в ходе «спящей» экспедиции, в далеком 27 500 г. ДЯБ, а затем стала местом рождения новой аристократии – влиятельные семьи заявили о своих правах наследия на только зарождающуюся корабельную промышленность. К 26 000 г. ДЯБ здесь стали появляться свои транспорты-ковчеги для колонизации планет, и вскоре его жители успешно расселились на Аксуме, Тепаси и Хумбарине. В 25 000 г. ДЯБ куатская делегация, на правах одного из миров-основателей, подписала Хартию Галактической Республики.

Власть на планете перешла в руки Десяти – консорциума самых богатых торговых семей. Именно они терраформировали поверхность Куата, превратив его в один огромный парк с террасами, и построили знаменитые орбитальные кольца. Общество разделилось на четыре касты: элита-аристократия, богатый средний класс, квалифицированные рабочие – уроженцы планеты – и низкооплачиваемые трудяги-мигранты. Впоследствии это привело к возникновению особых традиций, таких как использование тельбунов – физически совершенных мужчин, предлагаемых состоятельным семьям для зачатия, однако не получающих тех же прав, что и матери совместного потомства.

Во время Войн Клонов Куат оставался верен Республике, производя транспортные корабли и другую технику, необходимую армии клонов. Это помогло аккуратно войти в эпоху Империи, а все разногласия закончились во времена Битвы за Эндор, как только новый корпоративный глава, Куат с Куата, попытался эвакуировать верфи в ответ на вторжение повстанцев.

Такая демонстрации уязвимости, в итоге, сделала корабельную промышленность желанной целью для захватчиков. Криминальный босс

Тайбер Занн едва не захватил наполовину законченный флагман «Затмение», в то время как военачальник Зсиндж сумел угнать Звездный разрушитель «Поцелуй бритвы». Все эти дыры в охранных системах Куата позволили Новой Республике захватить одноименную систему в 8 г. ПЯБ. Несмотря на потерю большей части конструкторского состава (во время битвы улетевшего на Бисс на борту «Затмения»), вскоре на планете стали выпускаться корабли, ставшие достойным дополнением для флота адмирала Акбара.

Во время вторжения юужань вонгов, Куатские Верфи достигли небывалого подъема в производстве. Однако имидж компании очень сильно пострадал, когда общественность узнала, что сенатор от планеты, Вики Шеш – ответственный за подписание контрактов – на самом деле, была двойным агентом, помогающим захватчикам.

Майгито

Сектор на карте: K-5
Рельеф: кристаллы, горы, расселины
Диаметр: 10 088 км.
Продолжительность дня: 12 стандартных часов
Продолжительность года: 167 стандартных дней
Население: ранее – 19 миллионов, сейчас – нет (неизвестное количество майгитян)
Раса-абориген: ранее – мууны, майгитяне
Процентное соотношение рас: ранее – мууны (96%), другие (4%), неизвестное количество майгитян
Язык: муун, основной
Государственный строй: ранее – корпоративное правительство, сейчас – нет
Экспорт: кристаллы
Импорт: продукты питания, технологии
Система/звезда: Майгито/Малола

Планеты	Тип планет	Луны
Ририз	Безвоздушные скалы	8
Пергуми	Безвоздушные скалы	5
Майгито	Ледник	2
Зуборте Ма	Астероидный пояс	—
Итзено	Ледяная сфера	0

Кристальная планета Майгито – само воплощение богатства. Ее кора, практически полностью состоящая из кристаллов, способствует формированию неровностей и привлекает к себе алчущих наживы с самого момента открытия планеты – то есть, с 6740 г. ДЯБ.

Учитывая, что здесь царят суровые ветра и снегопады, башни Майгито очень легко спутать с блестящими ледяными колоннами. Однако эти кристаллические образования, которые, если и встречаются на других планетах, то гораздо меньшими в размерах, являются одними из самых ценных ресурсов галактики, наравне с артесианом, новой и реласайтом.

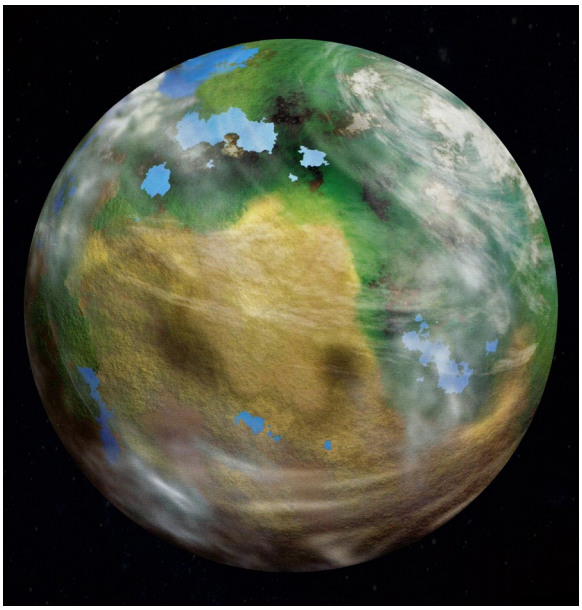
Сначала Майгито привлекло внимание контрабандистов, а после настала эпоха хаттского котроля, периодически чередуясь с неймодианским.

Мууны, представители МежГалактического Банковского Клана, вскоре единолично завладели территорией, направив прошение в Сенат и выведя на орбиту боевые корабли, устроив таким образом планетарную блокаду. Именно они придумали название Майгито, на торговом языке муунов означающее «драгоценный камень». Вскоре на планете стали возвышаться высокотехнологичные башни, призванные приютить минералогов и бухгалтеров, а коренные обитатели Майгито – кольцевые белые черви и разумные, пугливые пушистые создания – устремились в глубокие расщелины кристаллической породы.

К началу Войн Клонов, планета стала второй в списке самых ценных владений МежГалактического Банковского Клана (после его штаб-квартиры на Муунилинсте). Республика вторглась на планету во время осады Внешнего Кольца, посыпая бесцветный пейзаж пеплом от бомбардировок и остатками сгоревшего топлива. Мастер-джедай Ки-Ади-Мунди вел отряд клонов-десантников на укрепления сепаратистов и погиб, когда его же солдаты исполнили Приказ 66. Одновременно с этим, клоны 501-го легиона защищали сепаратистский генератор – впоследствии ставший частью первой Звезды Смерти.

Впоследствии Майгито стал неотъемлемой частью Империи, сдавшись под напором Республики в 3 г. ПЯБ. Если не считать военных сил, необходимых для обеспечения планетарной безопасности, то эта территория до сих пор никем не заселена.

Маластар



Сектор на карте: N-16
Рельеф: пустыни, джунгли, метановые озера
Диаметр: 18 880 км.
Продолжительность дня: 26 стандартных часов
Продолжительность года: 201 стандартный день
Население: 2 миллиарда
Раса-абориген: даги
Процентное соотношение рас: граны (51%), даги (44%), люди (4%), другие (1%)
Язык: даг, гран, основной
Государственный строй: избираемый совет
Экспорт: лицензии на управление космическими кораблями, репульсорный транспорт
Импорт: технологии
Система/звезда: Маластар/Стриар

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Саба Риз	Расплавленные скалы	1
Лакка	Вулканические скалы	1
Маластар	Земной рельеф	2
Когалл	Токсичный водный мир	2
Хеспри	Ледяная сфера	0
Бингсанг	Газовый гигант	16

Меламбо	Газовый гигант	42
Оллмиттал	Газовый гигант	32

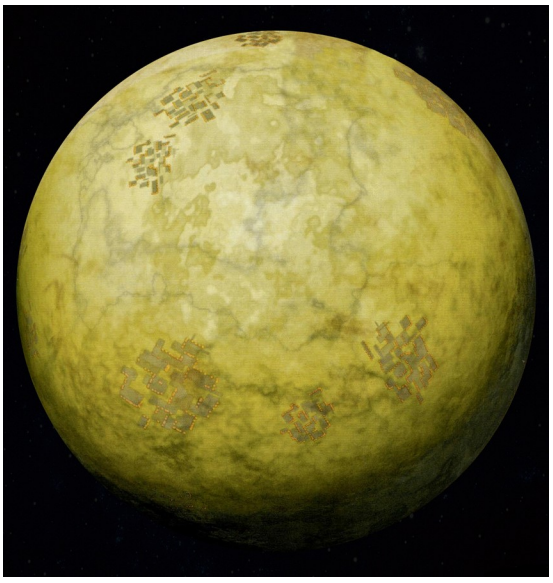
Маластар – планета с высокой гравитацией, на которой умещаются самые разнообразные биомы: от лесов и пустошей до озер с метаном, испускающих пары. Здесь процветает завезенная фауна (включая стаи нексу и мутировавших скетто), а единственная разумная раса, зародившаяся на планете - это воинственные даги. Маластар в галактическом масштабе прославился гонками на подах, приютив у себя престижные Фобус Мемориал Классик – а, после официального запрета, став местом проведения нелегальных соревнований.

Планета вошла в состав Республики в 8000 г. ДЯБ, в то время как разведчики исследовали южные квадранты галактики, надеясь обнаружить там аналог Перлемианского Торгового Пути. Короткий, но полезный маршрут, названный Следом Дастиг и соединяющий Кат и Демос через Маластар, а также Карман Дастиг, стал маленьким пристанищем цивилизации на территории Дикого Космоса. Последующее вхождение Следа Дастига в Хайдианский Путь в 3693 г. ДЯБ только укрепил статус Маластара в галактической торговле.

Вскоре на планету прибыли колонисты-граны, которые всего за полтысячелетия превзошли по численности коренных жителей. Между двумя расами завязалась кровопролитная война, которую выиграли граны, сделав дагов не больше, чем рабами. Маластар в сенате всегда представляла раса победителей, а всех неработающих побежденных, согласно Акту Защиты Гранов, принятому в 1000 г. ДЯБ, выслали на отсталый западный континент. Некоторые даги, недовольные таким решением, устремились на иные планеты – однако и там их не миновала неудачная война, на этот раз с зехетбра.

В эпоху Войн Клонов, граны-сенаторы Акс Мо и Аск Аак служили советниками канцлера Палпатина. Однако их лояльность быстро сошла на нет после становления Империи, когда их родина оказалась под контролем правителя-человека, отвечающего непосредственно перед моффом Эриаду Уилхуффом Таркином. Юужань вонги завоевали Маластар вскоре после достижения Миров Ядра, однако не тронули его инфраструктуру, решив использовать планету в качестве аванпоста.

Мандалор



Сектор на карте: О-7
Рельеф: джунгли, моря, пустыни
Диаметр: 9 200 км.
Продолжительность дня: 19 стандартных часов
Продолжительность года: 366 стандартных дней
Население: 4 миллиона
Раса-абориген: тонги
Процентное соотношение рас: люди (81%), другие (19%)
Язык: мандо’а, основной
Государственный строй: кланы
Экспорт: космические корабли, наемники
Импорт: полезные ископаемые
Система/звезда: Мандалор/Мандалор

Планеты	Тип планет	Луны
Ног	Раскаленные скалы	0
Акаан	Безвоздушные скалы	2
Трейсин	Вулканические скалы	4
Калевала	Токсическая пустыня	0
Мандалор	Земной рельеф	2
Мандаллия	Земной рельеф	1
Бонагал	Газовый гигант	34
Шукут	Газовый гигант	30
Верда	Ледяная сфера	0

На протяжении семи тысячелетий, Мандалор служил главной базой для воинственных кланов, ведущих полукочевую жизнь. И хотя влияние мандалорцев ощутимо уменьшилось по сравнению с 3660 г. ДЯБ – временем их пиковой значимости – планета была и остается центром Мандалорского сектора и всех соседних территорий, образующих так называемый Мандалорский Космос.

Примерно в 7000 г. ДЯБ, лидер тонгов Мандалор Первый вместе со своими последователями покинул Рун и устремился к новому, неисследованному миру, впоследствии названному в его честь (Мандо’йам). Колонизаторы осваивали джунгли и сражались с гигантскими митозаврами, оставляя их скелеты выцветать на солнце. К началу Великой Войны Ситхов в 3996 г, кланы – под руководством Мандалора Неукротимого – фактически покинули планету и устремились на завоевание дальних систем. За последующие десятилетия походы мандалорцев набирали все больший и больший размах, и вскоре уже сама Республика была вовлечена в Мандалорские Войны, которые начались в 3965 г. ДЯБ. Мандалорский Космос (чьим административным центром стал Келдаб) вобрал в себя множество миров из северных квадрантов – однако вскоре, в 3960 г. ДЯБ, Мандалор наивысший пал от руки Ревана. Тем временем планета все так же оставалась центром разросшихся владений мандалорцев, а многие из ее кланов стали промышлять наемничеством и пиратством.

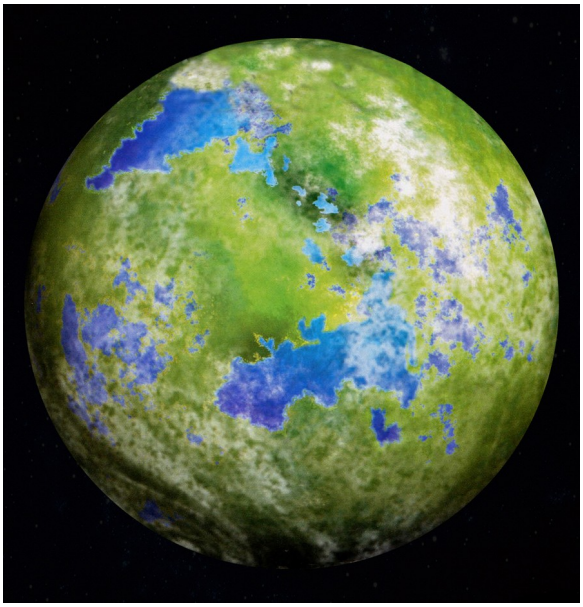
Впоследствии Мандалор еще не раз был свидетелем войны между различными группировками: воинами, стремящимися чтить древний кодекс чести; реформаторами, надеющимися влиться в галактическое общество; а также преступниками, чьим единственным законом служит дуло бластера. Зенит мандалорской славы в качестве военизированного общества приходится на время после Руусанской реформации, однако в 730-х сектор был опустошен республиканскими войсками во главе с джедаями – в итоге, данная катастрофа заставила так называемых Новых Мандалорцев ответить жестокостью на жестокость ради спасения планеты.

Долгие столетия Мандалор находился на вершине своей славы, и противостоять этому стремились только разрозненные группы кочевников, спорящих, кто же на самом деле придерживается древних традиций. Однако именно они положили конец Новым Мандалорцам, а характерная броня вновь стала символом ужаса для обитателей Внешнего Кольца.

Успехам целого народа, возвратившегося к воинским корням, не смогло препятствовать даже становление Империи – тем не менее, наложившее свой весомый отпечаток. Под управлением имперского надзирателя Супремы, планета превратилась в невольничий рынок. В 3 г. ПЯБ, мандалорский суперкоммандос Фенн Шиса уничтожил базу Супремы, находившуюся в скелете митозавра и носившую название Город Костей.

В эпоху вторжения йуужань вонгов, Боба Фетт предпринял попытку защитить Мандалор, предложив захватчикам сотрудничество. Однако затем он, вместе с воссозданным легионом суперкоммандос, вынужден был оборонять планету от вонгской контратаки, когда стал очевиден вражеский расчет. После поражения йуужань вонгов, Фетт с явной неохотой возглавил мандалорцев, чтобы привести их к прежней славе.

Мимбан (Циркапус V)



Сектор на карте: O-12
Рельеф: джунгли, болота
Диаметр: 7 042 км.
Продолжительность дня: 21 стандартный час
Продолжительность года: 334 дня по местному времени
Население: 1 миллион
Раса-абориген: мимбаниты, кавеи
Процентное соотношение рас: мимбаниты (75%), кавеи (22%), люди (3%)
Язык: мимбанитский, кавейский, основной
Государственный строй: нет
Экспорт: доловит
Импорт: продукты питания, промышленное оборудование
Система/звезда: Циркапус/Большой Циркапус

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Циркапус I	Раскаленная сфера	0
Циркапус II	Враждебная планета-«теплица»	1
Циркапус III	Земной рельеф	2
Циркапус IV	Земной рельеф	1
Циркапус V	Земной рельеф	0
Циркапус VI	Газовый гигант	8
Циркапус VII	Газовый гигант	17
Циркапус VIII	Газовый гигант	22
Циркапус IX	Бесплодные скалы	0
Циркапус X	Ледяная сфера	0
Циркапус XI	Газовый гигант	6
Циркапус XII	Ледяная сфера	1
Циркапус XIII	Бесплодные скалы	0
Циркапус XIV	Газовый гигант	11

Система Циркапус – вечно занятое место: Циркапус IV (широко известный под именем Циркапус) – никогда не затихающая метрополия, служащая одним из финансовых центров Регионов Исследования. Циркапус III – промышленная планета, изначально предназначенная для обработки руды, добытой на Циркапус X и XII. В то время как пятая луна Циркапуса XIV представляет отработанное месторождение с сильной вулканической активностью, из-за которой температура на планете держится гораздо выше, чем это можно ожидать от мира на холодных окраинах системы. Долгие годы здесь находилась тайная база Повстанческого Альянса, служившая для координации подпольного движения на Циркапусе III и IV.

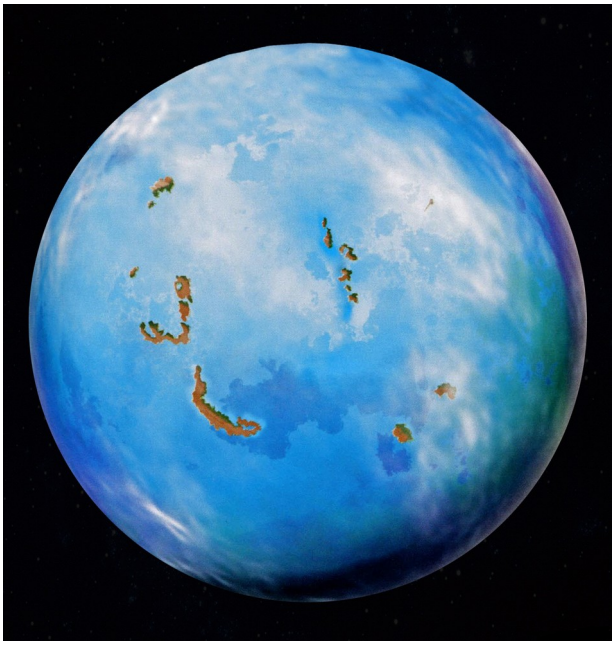
Циркапус V, известный в системе как Мимбан, - туманная болотистая местность, так и не исследованная до конца людьми-колонизаторами, желающими спокойно развиваться в мире и не контактировать с местными жителями. Однако у Империи на этот счет были свои планы – особенно после того, как посланный на разведку пробот обнаружил в метеоритном кратере залежи доловита.

Ничего не сообщая жителям планеты, Империя возвела на Мимбане пять шахтерских городов, где вскоре поселились наемные рабочие - а также преступники, отрабатывающие срок. Добытчиков интересовали только результаты, а потому они продолжали вгрызаться бурами в земную кору, не обращая внимания на разносимые ветром радиоактивные частицы.

Кроме того, на Мимбане обитают, как минимум, две коренных расы. Мимбаниты, уничижительно называемые «зеленками», вымерли из-за употребления спиртного, которое они добывали у шахтеров. Их дальние родственники кавеи живут под землей и относятся к колонизаторам с нескрываемым презрением. Развалины и уцелевшие руины, то и дело встречающие в джунглях Мимбана, указывают на другие, ныне вымершие цивилизации.

Вскоре после Битвы за Явин, Лея Органа и Люк Скайуокер отправились на Циркапус IV, чтобы встретиться с лидерами планеты и обсудить возможное финансирование Альянса. Однако проблемы с корабельным двигателем заставили их приземлиться на Мимбане – где они стали свидетелями тайных операций Империи. Чтобы донести услышанные сведения до Циркапуса IV, им пришлось убегать от самого Дарта Вейдера. Разозленные жители планеты без колебаний согласились помогать Альянсу, прикрывая его финансовые операции, что было очень важно в момент создания новых баз.

Мон Каламари



Сектор на карте: U-6
Рельеф: океаны, рифы
Диаметр: 11 030 км.
Продолжительность дня: 21 стандартный час
Продолжительность года: 398 дней по местному времени
Население: 27 миллиардов
Раса-абориген: мон каламари, куаррены
Процентное соотношение рас: куаррены (60%), мон каламари (39%), другие (1%)
Язык: мон каламари, куарренский, основной
Государственный строй: избираемый совет
Экспорт: морепродукты, высококачественная техника, космические корабли, оружие
Импорт: продукты питания, медицинские товары, технологии
Система/звезда: Каламари/Дака

Планеты	Тип планет	Луны
Мол Люксу	Скалистый планетоид	0
Мон Каламари	Земной рельеф	1
Айсберг-Один	Ледяной планетоид	0

Айсберг-Два	Ледяная сфера	0
Мон Эрон	Терраформированная, земной рельеф	2
Сеп Элопон	Газовый гигант с кольцами	32
Айсберг-Три	Замершая комета	0
Айсберг-Четыре	Замороженный кусок породы	0

Если посмотреть на планету из космоса, то может показаться, что синева Мон Каламари – настоящий оазис океанического спокойствия. На самом деле, это место не раз порождало хаос галактических масштабов. Даже в вопросах своего названия: официальные звездные карты настаивают на Мон Каламари, в то время как аборигены предпочитают имя Дак.

Моря планеты изобилуют жизнью, начиная от густых водорослей и заканчивая острозубыми краканами. И хотя широко известны только две разумных расы – ракообразные мон каламари и куаррены, чья главная примета кроется в лицевых щупальцах – на самом деле, мир может похвастаться еще несколькими, включая китообразных валадонов и медуз моаппа, наделенных коллективным разумом. Лишь цепи островов нарушают огромную океаническую гладь, а больше чем 27, 5 миллиардов жителей обитают в плавучих мегаполисах (Коралловый Город, Блуждающая Пена) или в герметичных базах на дне (Аквариус, Коралловые Глубины).

Серьезные проблемы на планете начались еще в доисторические времена, когда на берег выбрались цивилизации мон каламари и куарренов. И если первые заслужили репутацию дружелюбных, готовых идти на компромисс созданий, то вторые – параноидальных отшельников. Несмотря на то, что расы занимались разные экологические ниши – мон каламари предпочитали жить на побережьях, а куаррены в морских глубинах – между ними все равно случались вооруженные конфликты.

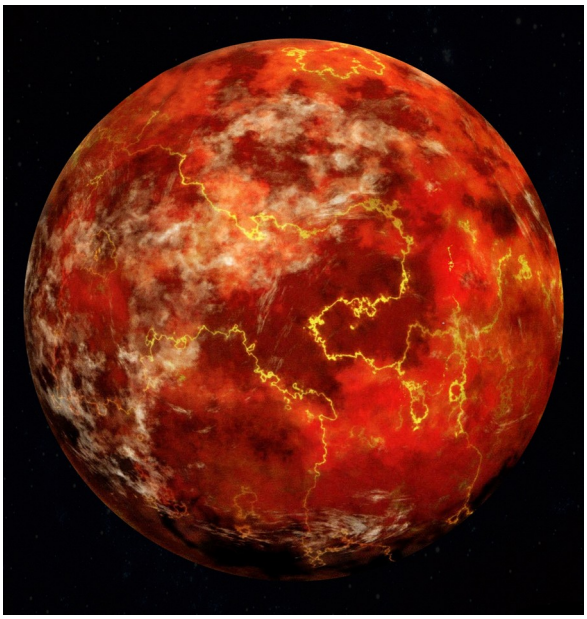
С момента первого контакта с Республикой в 4166 г. ДЯБ, на место битв пришла обыкновенная неприязнь друг к другу (хотя за это время успело вспыхнуть еще несколько сражений). Особенно ярко этот раскол проявился в начале Войн Клонов, когда Совет каламари официально встал на сторону Республики, а Изоляционистская Лига куарренов заключила союз с графом Дуку.

После Возвышения Империи, планета стала частью имперских территорий. Ни одна из рас не пожелала стать рабами Нового Порядка; бывшие враги объединились для сопротивления – и даже смогли полностью очистить Пространство Мон Каламари от захватчиков. А вскоре, ведомые адмиралом Акбаром, они начала оказываться помощь Альянсу. Из-за масштаба которой некоторые стали называть мон каламари «душой Восстания».

Куаррены были напуганы тем фактом, что дальнейшая деятельность собратьев по планете принесет разрушения их общему дому. В 10 г. ПЯБ эти страхи стали реальностью: именно тогда «Уничтожители Миров», под командованием воскрешенного Императора, стерли несколько плавучих городов с лица планеты. А через год имперский адмирал Даала уничтожила еще один город в ходе бомбардировки Звездным Разрушителем.

С тех пор восстановленная Мон Каламари долго не выходила на галактическую арену, если не считать роли временной столицы Галактической Федерации Свободных Альянсов во время вторжения юужань вонгов. Бесконечные моря планеты погребли под своими водами следы всех прошлых войн, и планета сейчас выглядит такой же гостеприимной, какой и была во время своего открытия более 150 поколений назад.

Мустафар



Сектор на карте: L-19
Рельеф: горы, вулканы, пещеры
Диаметр: 4 200 км.
Продолжительность дня: 36 стандартных часов
Продолжительность года: 412 стандартных дней
Население: 20 000
Раса-абориген: мустафарцы
Процентное соотношение рас: мустафарцы (92%), скакоаны (3%), другие (3%)
Язык: мустафарский
Государственный строй: корпоративное правительство
Экспорт: обработанный металл
Импорт: продукты питания, вода, технологии
Система/звезда: Мустафар/Приайт

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Шада	Раскаленные скалы	0
Джестефад	Газовый гигант	0
Мустафар	Пустошь	0
Лефрани	Газовый гигант	0
Риетта	Газовый гигант	2

Мустафар – огненная планета, где Дарт Вейдер – в прошлом герой-джедай Энакин Скайуокер - получил серьезные повреждения, из-за которых стал бронированным киборгом.

Расположенный на ответвлении Римма, известном как Отросток Тосст, Мустафар когда-то был спутником газового гиганта Джестефада, а его поверхность – зеленой и цветущей. Около 5 300 г. ДЯБ Орден Джедаев организовал там тренировочный центр – во времена, когда это место считалось дебрями Дикого Космоса. Мастер Чу-Дон Гар стал одной из выдающихся личностей академии, а его владение Силой было настолько велико, что с его помощью можно было изменять молекулярную структуру.

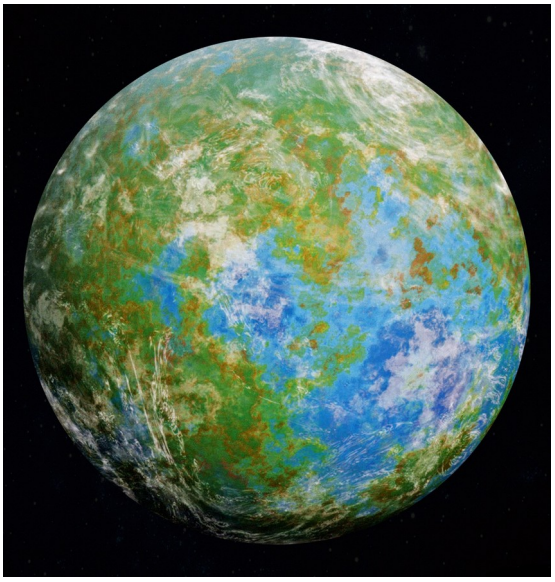
Нападение ситхов в 3996 г. ДЯБ навсегда изменило Мустафар. Газовый гигант Лефрани, покинувший свою орбиту из-за оружия Темной Стороны, вошел в гравитационный контакт с Джестефадом, а сама планета оказалась зажатой между ними. Интенсивные приливы, в итоге, повлияли на расплавленное ядро: лава и огонь оттуда стали извергаться на поверхность. Все живое незамедлительно погибло, и теперь на Мустафаре обитают только лавовые блохи, чудовища джавенко и подземные насекомоподобные гуманоиды. Мустафарцы, ныне управляющие этой огненной планетой, делятся на несколько подвидов: высокие, тощие северяне, обитающие в приполярных регионах, и приземистые южане, которые населяют земли возле экваториальных лавовых морей.

Техно-Союз обосновался на планете в 300 г. ДЯБ, из-за перспективы добывать редкие металлы в жидкой форме, без необходимости сооружать глубокие шахты. Вскоре на берегу лавовых рек появились металлообрабатывающие заводы, а дроиды и мустафарцы в буквальном смысле слова зачерпывали необходимые ресурсы. В эпоху Войн Клонов, Дарт Сидиус нанял охотника за головами Кэда Бейна, чтобы тот похищал чувствительных к Силе детей и привозил их в тайное место на Мустафаре – где, с помощью хирургических вмешательств, Сидиус надеялся сделать из них тайных агентов.

Энакин Скайуокер и Асока Тано узнали о планах темного владыки, и его секретная лаборатория была уничтожена. Однако Сидиус на этом не остановился. В 19 г. ДЯБ на планете обосновался Совет Сепаратистов, но скоро его безопасному укрытию пришел конец. Пришедший туда Дарт Вейдер не оставил в живых никого; после этого он сражался с Оби-Ваном Кеноби и, проиграв дуэль, получил серьезные ожоги и ранения.

Попав под влияние Империи, Мустафар затем стал одним из богатых ресурсами миров, делами которых занимается Горнодобывающая Гильдия. После Явинской Битвы на планету прибыло немало искателей приключений, готовых бороться с локальной вспышкой Темной Стороны.

Набу



Сектор на карте: O-17
Рельеф: горы, равнины, болота
Диаметр: 12 120 км.
Продолжительность дня: 26 стандартных часов
Продолжительность года: 312 стандартных часов
Население: 4,5 миллиарда
Раса-абориген: гунганы
Процентное соотношение рас: гунганы (72%), люди (27%), другие (1%)
Язык: основной, гунганский
Государственный строй: демократия
Экспорт: зерно, произведения искусства
Импорт: технологии, полуфабрикаты
Система/звезда: Набу/Набу

Планеты	Тип планет	Луны
Моз	Раскаленные скалы	0
Эреп	Раскаленные скалы	1
Набу	Земной рельеф	3
Видоу	Бесплодные скалы	1
Сторм	Газовый гигант	32
ТФП-5	Космическая станция	0

Набу – планета в самом центре Среднего Кольца, которой суждено было стать местом важнейшей битвы за господство над галактикой. Именно здесь родилось множество известных личностей, включая Императора Палпатина и Джа Джа Бинкса.

Планета примечательна своим необычным внутренним строением: у нее недостает расплавленного ядра, а его роль выполняет пространство,

разделенное на соты, в которых бушуют потоки плазмы. Обширные, но неглубокие моря – царство подводных монстров сандо и других гигантов – а также болота перемежаются равнинами, поросшими травою нола, и редкими возвышенностями, такими как горы Галло.

Гунганы, раса разумных амфибий, возникли на Набу и впоследствии создали племенное военизированное общество, дабы сражаться против полуразумных четвероногих бурса. Кроме того, известно, что гунганы также сражались с первыми колонистами – таинственными пришельцами, которые высадились на планету более пяти тысячелетий назад и оставили после себя только каменные статуи.

Следом за ними, на трех кораблях-ковчегах, прибыли люди Гризмалльта. После долгой и изнурительной борьбы им все же удалось заключить мир с гунганами; в итоге, аборигены удалились в подводные города под куполами-пузырями, а колонисты (теперь уже планеты с устоявшимся именем Набу) принялись осваивать зеленые равнины. Тем не менее, на этом противостояния не кончились, перейдя на уровень внутренних конфликтов: в 3000 г. ДЯБ бушевали распри между гунганскими вождями, вследствие которых столицей подводного мира стал город Ото Гунга, в то время как люди с 1000 по 800 г. ДЯБ переживали «Эпоху страданий», сделав планетарной столицей Тид.

Делами на Набу управляли избираемые монархи – они же представляли сектор Чоммелл в галактическом сенате. В 32 г. ДЯБ этим занимались королева Падме Амидала, преемница короля Варуны, и сенатор Палпатин, соответственно. Именно он, скрывая свою истинную сущность (лорд ситхов Дарт Сидиус), помог Торговой Федерации организовать планетарную блокаду, следом за которой последовало полномасштабное вторжение. Джедаи отразили нападение, однако инцидент позволил Палпатину занять должность верховного канцлера – и теперь уже ничто не мешало ему манипулировать сторонами в ходе Войн Клонов и готовить почву для возвышения Империи.

Амидала стала сенатором от Набу в 24 г. ДЯБ, а трон тем временем перешел сначала к Джамилле, а затем – к Апайлане. Именно ей суждено было стать иконой грядущего Восстания: обвиненная в укрывательстве джедаев, Апайлана была убита солдатами 501-го легиона. На планете расположились личные владения Императора, а бывший глава безопасности, Панака, стал моффом сектора Чоммелл. Однако тайное сопротивление существовало на Набу с самого начала Восстания, а смерть Палпатина стала знаковым событием для всех ее жителей.

Наги

Сектор на карте: неизвестно
Рельеф: горы, пустоши
Диаметр: 11 000 км.
Продолжительность дня: 23 часа по местному времени
Продолжительность года: 299 дней по местному стандарту
Население: 48 миллионов
Раса-абориген: нагаи
Процентное соотношение рас: нагаи (92%), другие (8%)
Язык: нагайский
Государственный строй: кланы (оккупированная территория)

Экспорт: полезные ископаемые
Импорт: технологии, продукты питания
Система/звезда: Наги/Наги Прайм

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Хол Симо	Газовый гигант	2
Т’вар’к	Планета-«парник»	1
Луум Ава	Бесплодные скалы	2
Наги	Земной рельеф	1
Хол Кинто	Газовый гигант	5

Наги, родина бесстрашных нагаи, расположена в плотном звездном скоплении на границе маленькой «галактики в галактике», известной под названием Спутник Беш. Это мир головокружительно высоких гор и бесконечных пустошей, холодных ветров и внезапных сильных штормов, которые всего за несколько часов способны вырвать с корнем всю растительность из песчаной почвы. Жизнь на планете сосредоточена вокруг оазисов, включая пугающе красивые города нагаи, сделанные из вьющихся лиан металла и кристаллов.

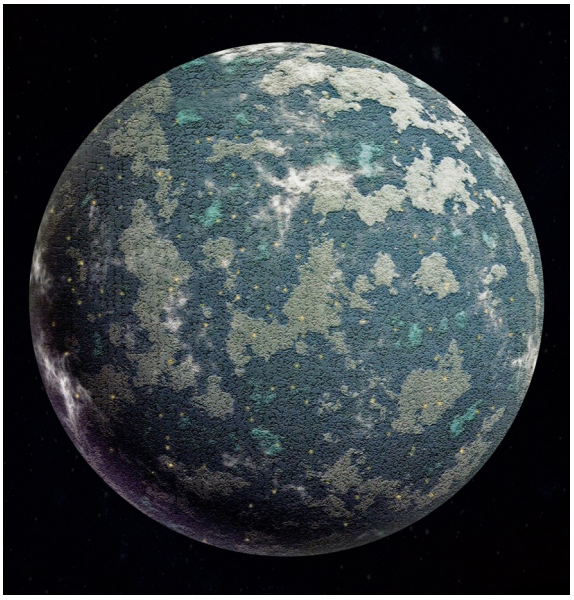
Физиология нагаи демонстрирует, что они имеют прямое отношение к людям. Однако неизвестно, как именно они сумели добраться до Беш. Некоторые антропологи считают нагаи ответвлением от расы чиссов, однако ни официальная история, ни легенды не могут подтвердить эту гипотезу.

Нагаи только начали экспериментировать с гиперперелетами, когда один из кораблей-разведчиков наткнулся на судно, раскрашенное в цвета тофов - жестокой расы гуманоидных гигантов родом из Спутника Беш. Оно летело за нагаи вплоть до самой их планеты, а вскоре захватчики уже ввели войска в систему.

Местные жители вынуждены были вести партизанскую войну, заранее обреченную на поражение, а их корабли тем временем исследовали свою и соседнюю галактику – известную им под именем Звездной Реки – сияющую на небе Наги. После долгих столетий борьбы, они смогли объединиться с иными расами, тоже воюющими против тофов, самые известные из которых – кораблестроители фарууны и воинственные маккабри. С помощью кораблей фаруунов, грубой силы маккабри и таинственного киборга Люмии, пришедшей к ним из Звездной Реки, они нашли свое спасение. Решено было выждать, пока обе стороны в Галактической Гражданской Войне истощат свои резервы, а затем – начать строительство собственной империи, уже на территории Звездной Реки. Набравшись сил, они смогут вновь вернуться на свою планету и выбить оттуда захватчиков.

Активные действия развернулись незадолго после Битвы за Эндор. Нагаи удалось одержать несколько крупных побед над силами Альянса, не способными противостоять одновременно жестоким и элегантным методам борьбы. Однако и здесь они не остались без внимания тофов, готовых разорить целую новую галактику. Нагаи ничего не оставалось, кроме как неохотно примкнуть к Альянсу и мандалорцам под командованием Фенна Шисы. В итоге, тофы потерпели поражение на Сайджо, и некоторые нагаи объявили планету своей новой родиной, в то время как другие устремились на спасение Наги.

Нал Хатта



Сектор на карте: S-12
Рельеф: болота, леса
Диаметр: 12 150 км.
Продолжительность дня: 87 стандартных часов
Продолжительность года: 413 стандартных дней
Население: 7 миллионов
Раса-абориген: хатты, виппиты, эвокай
Процентное соотношение рас: хатты (43%), люди (29%), виппиты (15%), другие (14%)
Язык: хаттский
Государственный строй: клановый совет
Экспорт: туризм, контрабанда
Импорт: продукты питания, высокие технологии, предметы роскоши
Система/звезда: Й'Туб/Й'Туб

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Эсйам	Расплавленные скалы	0
Нал Коска	Земной рельеф	2
Нал Хатта	Земной рельеф	5
Нал Йешу	Земной рельеф	2
Кискуа	Газовый гигант	18
Нар Хека	Замороженные скалы	0

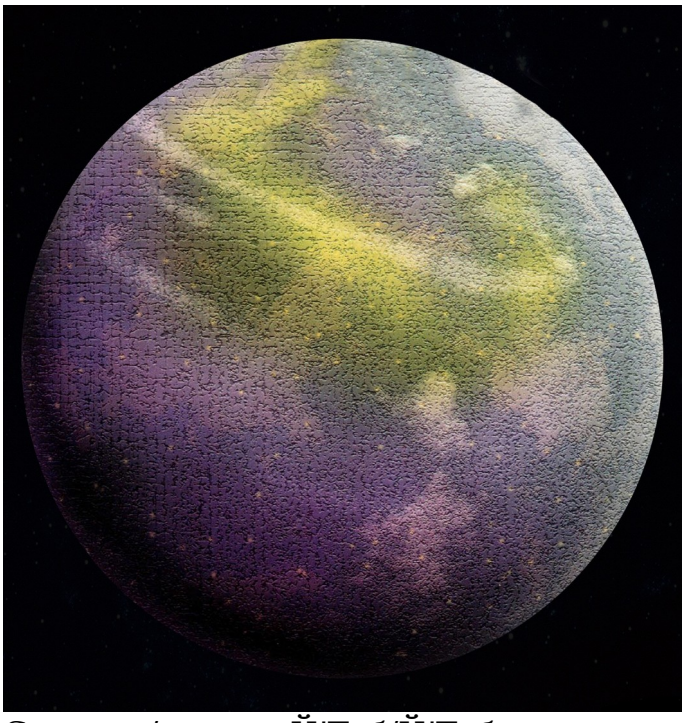
Пятнадцать тысячелетий назад ведущий клан хаттов покинул руины Варла и устремился на Эвокар – планету с умеренным климатом, расположенную в системе Й'Туб. Отдельные группки уже успели колонизировать планету несколькими столетиями ранее, однако вынуждены были покинуть ее из-за мирных аборигенов эвокай. Впоследствии, путем законных уловок и грубой силы, хатты и их слуги-виппиты отобрали все права у коренного населения и сделали их изгнанниками, а влажные леса планеты превратили в загнивающие болота. Закончив начатое дело, новые жители назвали мир Нал Хаттой – «сверкающая драгоценность» на хаттском языке.

Нал Хатта – местонахождение Большого Хаттского Совета, а потому каждый значимый кажидик считает своим долгом заселять эти мрачные, бесконечно тянущиеся болота. Планета буквально кишит дворцами, в которых зреют заговоры между соседями по территории. Согласно традициям, здесь можно разговаривать только на хаттском, однако, на деле, огромное количество рабов, слуг и просто подхалимов делают этот запрет весьма формальным.

Планета находится на пересечении сразу трех торговых путей. Утмиан Пабол ведет к Мирам Ядра, через остальные миры хаттской территории, такие как Нар Шадда и Ду Хатта, и доходит вплоть до космической станции Квенн и Среднего Кольца (на самом деле, конечной точкой этого пути является планета Гиндайн в Регионах Экспансии). Шаг Пабол также ведет в сторону кольца, проходя через территории кажидиков и знаменитый хаттский рынок рабов на Рораке – а затем уходит к нескольким порабощенным ими планетам. Последний из маршрутов, Пабол Хатта, пересекает огромную часть Хаттского Пространства. Лишь на немногих картах можно увидеть территорию от Слехейрона до Варла: космические

путешественники рассказывают байки о множестве миров, разграбленных хаттами еще на заре времен, где не осталось ни одного живого существа. Кроме того, среди подобных историй встречаются упоминания о Бутана Хатте – фантастически богатом и цветущем регионе, где кажидики хранят самые ценные сокровища и самые важные секреты.

Нар Шаддаа

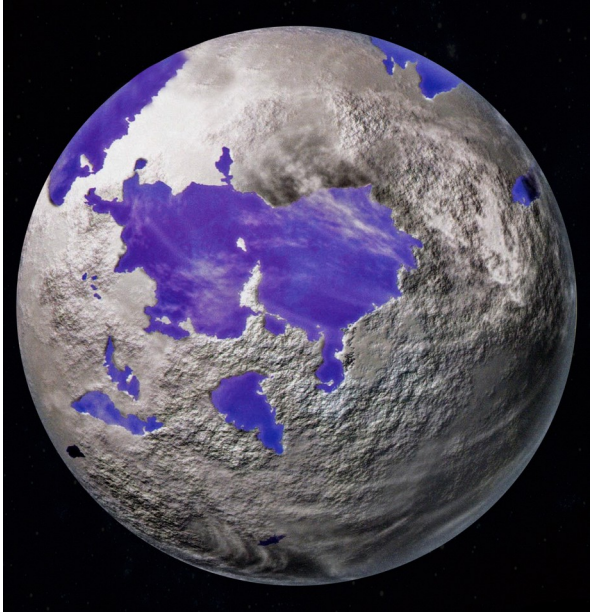


Сектор на карте: S-12
Рельеф: урбанистический
Диаметр: 4 750 км.
Продолжительность дня: 87 стандартных часов
Продолжительность года: 413 дней по местному времени
Население: 85 миллиардов
Раса-абориген: эвокай
Процентное соотношение рас: люди (20%), другие (80%)
Язык: хаттский, основной
Государственный строй: организованная преступность
Экспорт: контрабанда, технологии, оружие, спайс, рабы
Импорт: контрабанда, продукты питания, лекарственные препараты, технологии, рабы
Система/звезда: Й’Туб/Й’Туб

Нар Шаддаа – самая крупная луна Нал Хатты, изначально принадлежащая эвокай. Однако, с расцветом торговли между Нал Хаттой и остальной частью галактики, хатты смогли законным способом отобрать земли у аборигенов. В итоге, эвокай стали дешевой и бесправной рабочей силой; над Нар Шаддой тем временем поднимались орбитальные заправочные башни, а ее поверхность застраивалась доками, посадочными площадками, складами и торговыми районами.

С открытием Утмиан Пабол законные инвесторы покинули Нар Шадду, а на их место пришли контрабандисты, рабовладельцы, угонщики, торговцы оружием и прочие криминальные деятели. Сейчас планета известна как «луна контрабандистов», где единственный закон – это дуло бластера и ужас перед хаттами. Местные жители предпочитают как можно реже спускаться в темные нагромождения уровней, если этого не требуют дела. В самом низу планеты обитают забытые и отчаявшиеся потомки эвокай, мутировавшие до неузнаваемости.

Нал Хатта и Нар Шаддаа были впоследствии опустошены юужань вонгами. Биологическое оружие уничтожило большинство их обитателей и свело на нет технологический прогресс – и захватчики принялись изменять эти территории по собственному вкусу. Однако миры хаттов оказались стойкими к воздействию флоры и фауны вонгов. Подобные явления наблюдались на множестве планет Пространства Хаттов, что заставило республиканских ученых выдвинуть гипотезу о существовании у них собственных терраформирующих технологий. Среди контрабандистов стала популярной шутка, что в местах, где успели пожить хатты, более не выживет никто. В последующие десятилетия, хатты вновь заселили освобожденные миры.



Неймодия

Сектор на карте: M-10
Рельеф: пустыни
Диаметр: 10 830 км.
Продолжительность дня: 29 стандартных часов
Продолжительность года: 221 стандартный день
Население: 400 миллионов
Раса-абориген: неймодианцы
Процентное соотношение рас: неймодианцы (95%), дуросы (5%)
Язык: пак пак (неймодианский)
Государственный строй: корпоративное правительство
Экспорт: продукты питания, медицинские товары, растения
Импорт: технологии
Система/звезда: Неймодия/Нен

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Дил	Расплавленные скалы	0
Мунан	Токсичные скалы	2
Неймодия	Земной рельеф	1
Саак Суин	Астероидный пояс	_
Партайну	Газовый гигант	22

Первоначально Неймодия была просто колонией Дуро, однако со временем здесь сформировались собственная культура и стиль жизни. И, тем не менее, впоследствии неймодианцы решили возвратиться к прежнему укладу.

Открытая в 25 000 г. ДЯБ Неймодия – одна из самых ранних колоний дуросов, путешествующих по галактике с помощью воссозданного гипердвигателя ракаты. Пришельцев, однако, не обрадовала слишком высокая влажность и вечно клубящийся там пар. В ходе нагрянувшей волны колонизации возникли «карманные миры» Кору Неймодия, Деко Неймодия и Като Неймодия – но вскоре их экономическая важность стала во много раз превосходить своего «родителя». Оставшись в одиночестве на галактической сцене, планета с тех пор стала называться просто Неймодией, дабы отличаться от иных колоний с похожими названиями.

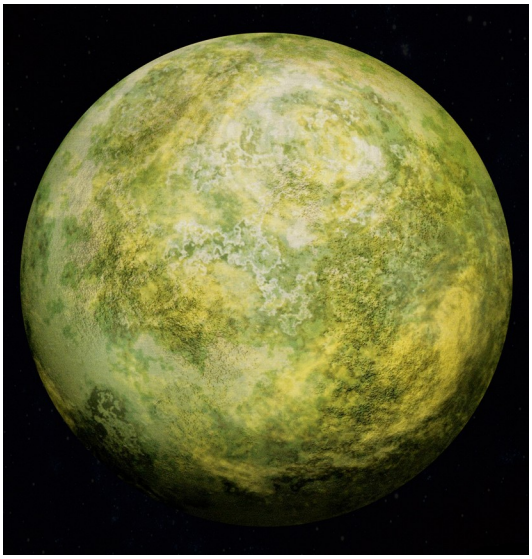
Спустя тысячелетия Неймодия станет известна как скучное место, на котором полно личинок и автоматизированных ферм. Ее джунгли, населенные мозговыми слизнями и гигантскими жуками размером с фрахтовщик, вскоре уступили место грибам ли и деревьям манакс. Выращенный урожай ежечасно покидал космопорт планетарной столицы Кото-Си.

В 15 000 г. ДЯБ проживающие на Неймодие дуросы достигли того уровня отличия от своих собратьев, что начали считаться отдельной расой. Неймодианцы продолжали развивать международную торговлю, в то время как дуросы посвятили себя астронавигации и первооткрывательству. В 350 г. ДЯБ именно неймодианцы заложили первый камень в создание Торговой Федерации, желая контролировать куплю и продажу на территории Кольца – что, в итоге, принесло им несметные богатства.

Однако Федерации не прошло даром вмешательство в Битву за Набу. И так существенно пострадав из-за поражения, репутация неймодианцев упала

еще ниже после Войн Клонов, где они снова оказались на проигравшей стороне. Вскоре после смерти вице-короля Нута Ганрея на Мустафаре, Империя прекратила существование Торговой Федерации. Желая хоть как-то избежать позора, многие неймодианцы начали маскироваться под дуросов в надежде, что когда-нибудь с них снимут клеймо дважды неудачников.

Н’зот



Сектор на карте: K-10
Рельеф: засушливые равнины, пустыни
Диаметр: 9 500 км.
Продолжительность дня: 28 стандартных часов
Продолжительность года: 352 стандартных дня
Население: ранее – 700 миллионов, сейчас – 7 000
Раса-абориген: йевета
Процентное соотношение рас: йевета (100%)
Язык: йеветанский
Государственный строй: кастовое общество
Экспорт: нет
Импорт: нет
Система/звезда: Н’зот/К’рел

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
К’зар	Раскаленные скалы	0
Т’грел	Раскаленные скалы	0
В’роф	Вулканические скалы	1
Г’хол	Земной рельеф	1
Н’зот	Земной рельеф	3
М’бух	Бесплодные скалы	4
_____	Астероидный пояс	__
Д’пур	Газовый гигант	14
Ф’таг	Ледяные скалы	0

Суровая, неприветливая планета Н’зот породила расу, гордящуюся геноцидом собственных соседей. И есть определенная ирония в том факте, что гибель самого мира была не менее жестокой и стремительной.

Расположенный на западе от Корусанта в секторе Фарлакс, Н’зот, равно как и прочие планеты скопления Курнахт, долгое время не был исследован Республикой – от остальной части галактики его отделяет сложный Метелосский Торговый Путь. На самом деле, сектор Фарлах – часть Миров Ядра, однако все жители более цивилизованных планет считают его всего лишь неприметными задворками.

На Н’зоте зародились когтистые йевета, а с ними воцарилась и безжалостная система каст. Не будь беспрекословного подчинения высшим по статусу, и раса не смогла бы выжить в борьбе с сириганой и другими пустынными хищниками; не уничтожай они слабых телом и духом, и йевета никогда бы не достигли чистоты крови последующих поколений.

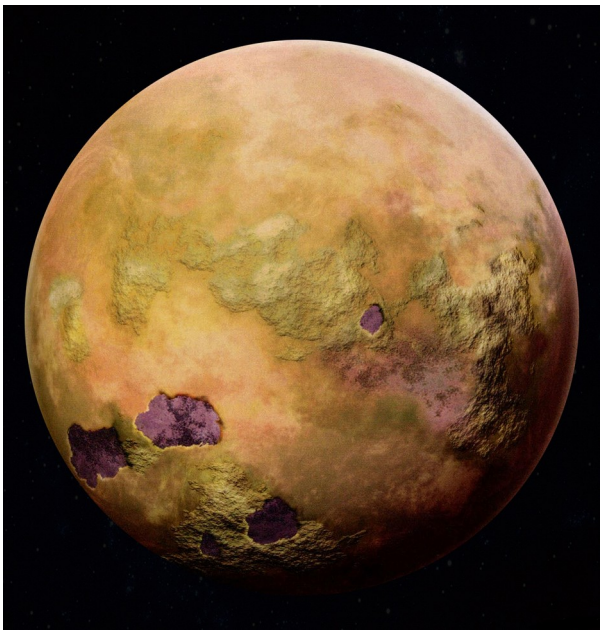
На поверхности Джиат Нор, главной из тринадцати планет йеветанской Лиги Дасхан, со временем стихла кампания по искоренению курнахтских «паразитов» - всему виной было пришествие Империи. Вскоре ее флот

занялся строительством секретной верфи «Черная-15» на орбите Н’зота, чьей рабочей силой стали порабощенные йевета. Коренное население взбунтовалось через восемь месяцев после Эндорской Битвы, присвоив уже готовые звездные разрушители.

В 16 г. ПЯБ вице-король Нил Спаар начал Великую Чистку, приказав атаковать все не-йеветанские колонии в секторе. Пятый Флот Новой Республики разгромил силы захватчиков в ходе конфликта, получившего название Кризис Черного Флота. Сломанный и разозленный, Н’зот еще десятилетие кипел народными волнениями.

В 28 г. ПЯБ на сектор Курнахт напали юужань вонги. Две жестоких расы получили возможность померяться друг с другом агрессией и ксенофобией, однако хорошо вооруженным захватчикам ничего не стоило получить контроль над почти безоружными противниками. За считанные часы Н’зот пал под их напором, и ныне в галактике осталось не более десяти тысяч выживших йевета.

Нубия



Сектор на карте: М-11
Рельеф: равнины, горы, города
Диаметр: 10 490 км.
Продолжительность дня: 29 стандартных часов
Продолжительность года: 289 дней по местному времени
Население: 1,2 миллиарда
Раса-абориген: люди
Процентное соотношение рас: люди (92%), другие (8%)
Язык: основной
Государственный строй: демократическое правительство
Экспорт: детали космических кораблей, продукты питания, руда
Импорт: несложные технические приспособления
Система/звезда: Нубус/Нубус

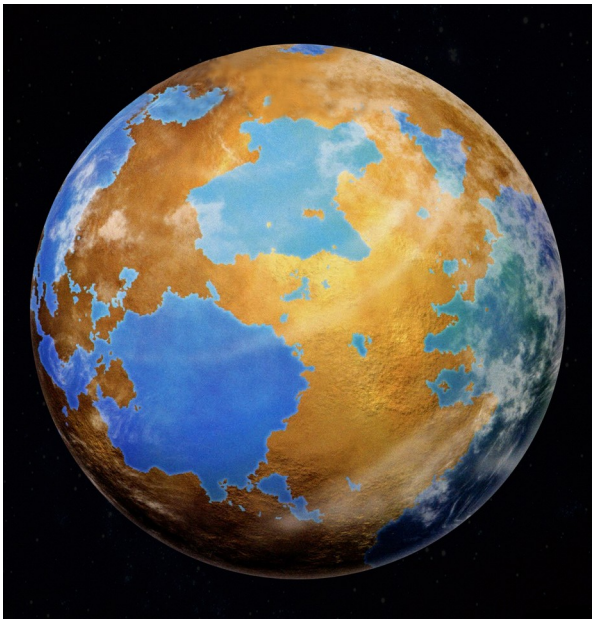
Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Траксал 1	Раскаленные скалы	0
Траксал 2	Раскаленные скалы	0
Нубия	Земной рельеф	1
Нимбия	Газовый гигант	8
Нотар	Замерзшие скалы	2

Нубия – отдаленный мир Кореллианского сектора, балансирующий между яркостью Кореллии и сдержанной, более формальной культурой остальной части Ядра. Жители планеты гордятся, что вот уже двадцать два тысячелетия здесь царят относительный мир и процветание, однако не спешат кричать о том на всю галактику. Более всего они ценят работу: Нубия с незапамятных времен славится сельским хозяйством, в ее земной коре до сих пор покоятся большие залежи бронзы и других металлов, а четыре крупных корпорации – Промышленная Автоматика, ФармКорп, Нубианские Межзвездные Двигатели и ТрейдКо – избрали планету своей резиденцией.

На протяжении галактической истории, Нубия была тесно связана с Кореллией – что, впрочем, означает лишь важность экономики последней, а не общие философские воззрения культур. Среди иных планет своего сектора, Нубия чаще всего представляет голос разума, призванный уравновесить кореллианское пустословие и не дать соседним территориям выпасть из общегалактических дел.

С началом Восстания, Империя установила на Нубии военные порядки, конфискуя зерно и не давая ионным двигателям местного производства угодить в руки Альянса. Последовавшие экономические трудности возмутили нубианцев, однако Новая Республика так и не смогла воспользоваться шансом, не придя на помощь во время кровавой чистки сторонников Империи и ей сочувствующих (что характерно, она еще долго возмущалась и чисткой, и бездействием кореллианских повстанцев). Нубия заключила союз с Кореллией во время Кореллианско-Корусантского конфликта.

Орд Мантелл



Сектор на карте: L-7
Рельеф: равнины, столовые горы, города
Диаметр: 14 050 км.
Продолжительность дня: 26 стандартных часов
Продолжительность года: 394 дня
Население: 4 миллиарда
Раса-абориген: нет
Процентное соотношение рас: тысячи мелких популяций
Язык: основной
Государственный строй: власть губернаторов
Экспорт: промышленные товары
Импорт: продукты питания, руда
Система/звезда: Сияющая Драгоценность/Сияющая Драгоценность

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Репта	Облученная сфера	0
Орд Мантелл	Земной рельеф	15
Каирнс	Земной рельеф	2
Су Эспосс	Газовый гигант	22
Квантин	Газовый гигант	40
Хота	Газовый гигант	18

Как можно догадаться по названию, Орд Мантелл – один из бесчисленных Оборонно-Разведовательных Дозоров, служивших аванпостами в серединный период республиканской экспансии. Его население сконцентрировано на засушливых экваториальных континентах, среди приземистых столовых гор и плоских равнин. Прибрежные города, включая планетарную столицу Ворлдпорт, своим роскошным блеском завлекают путешественников, дабы

они спустили деньги в казино. Провинциальные поселения выглядят куда менее напыщенно и чередуются со свалками, что простираются на сотни километров, а также шахтами, испускающими маслянистый дым.

Орд Мантелл – родина наполовину разумной расы, саврипов, которая получила известность благодаря голо-шахматам деджарик: там они выступают в роли одной из фигур. Среди жителей планеты встречается великое множество народов: родианцев, рибетов, деваронцев, аркона, людей и тысяча других; притом, количественный показатель ни одной из рас не превышает 5% от общей массы. Среди многих достопримечательностей, привлекающих туристов, можно отметить Дерби Блокадных Гонщиков – ежегодные гонки, проходящие через скопление комет на периферии звездной системы.

Когда Республика впервые создала О-БД аванпост (около 12 000 г. ДЯБ), во время походов Пиус Дэа, Орд Мантелл был изолированной планетой Дикого Космоса, расположенной в северном квадранте, добраться до которой возможно только через сеть пограничных дорожек. В 3700 г. ДЯБ он стал прибежищем для бесстрашных торговцев, которые рискнули отклониться на запад от Хайдианского Пути. Вскоре здесь стали процветать контрабанда и черные рынки, тем самым определив современную, пропитанную криминалом местную культуру. В надежде продолжить колонизацию Новых Территорий, Республика потратила множество кредитов на развитие таких миров, как Кассандер, Нентан и Кетарис – однако этим только укрепила позицию Орд Мантелла в регионе.

Становится неудивительно, что именно ему выпала честь быть столицей сектора Сияющая Драгоценность. Высокопоставленные чиновники Ворлдпорта не чужды взяток и «откатов», охотно закрывая глаза на все локальные события. В эпоху существования Империи, данный сектор присоединили к одноименному надсектору, тянущемуся до самого Явину.

Привычная для жителей планеты вседозволенность стала ключом к ее нейтралитету. Лишь несколько битв коснулись напрямую поверхности и атмосферы. Среди подобных исключений – рейд гранд адмирала Трауна (призванный, на деле, отвлечь внимание противника от основных боевых действий) и нападение юужань вонгов. В ходе последнего из них была уничтожена значительная часть новой орбитальной станции, «Юбилейного Колеса», однако ее быстро восстановили. В данный момент планета продолжат процветать – а ее жители по-прежнему считают, что хаос рождает большие возможности.

Оссус

Сектор на карте: R-6
Рельеф: холмы, горы, ущелья
Диаметр: 29 000 км.
Продолжительность дня: 31 стандартный час
Продолжительность года: 299 дней по местному времени
Население: 250 миллионов
Раса-абориген: люди (йсанна)
Процентное соотношение рас: люди (85%), другие (15%)
Язык: основной, классический оссан, йсаннский
Государственный строй: племенной совет

Экспорт: нет
Импорт: высокие технологии
Система/звезда: Адега/Адега Прайм и Адега Беш

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Касса	Расплавленные скалы	0
Тарасси	Бесплодные скалы	1
Оссус	Земной рельеф	2
Колсасса	Газовый гигант	11
Миссарасса	Ледяная сфера	7

Среди планет, которые ассоциируются с древним джедайским Орденом, в первую очередь, стоит выделить Оссус. Несмотря на утверждение, что традиции светлой стороны зародились на Тайтоне, мире Глубокого Ядра, к тому времени первые рыцари уже создали академию на Оссусе, обнаруженную республиканскими разведчиками, следующими вдоль Перлемианского пути около 25 000 г. ДЯБ. Территория от Оссуса до Корусанта определила границы будущей Республики, а джедаям была уготована роль ее защитников – от хаттов, тионисов и других угроз со стороны Кольца.

Сама по себе планета уже представляет немалый интерес. Притаившись среди скопления Крон, она вращается вокруг звезд-близнецов по орбите, похожей по форме на восьмерку. Поверхность Оссуса, покрытая зеленью и массивными, поросшими мхом утесами, не случайно взрастила Орден – ее биосфера буквально переполнена Силой. Здесь джедаи возвели множество сооружений, включая космопорт Кносса – место, где кристаллы на вершинах обелисков фокусировали свет обеих лун, создавая непередаваемое зрелище, а также хранилище для свитков, голокронов и древних световых мечей, известное как Великая Библиотека.

Конец золотого века Оссуса приходится на 3996 г. ДЯБ – именно тогда ситхи спровоцировали взрыв скопления Крон. Ударная волна сверхновой стерла все с поверхности планеты; лишь нескольким джедайским семьям, укрывшимся в горах Эоко, удалось избежать гибели. Орден затем переместился на Корусант, а жизнь на Оссусе вновь стала такой, какой и была тысячи лет назад. Потомки тех, кому удалось скрыться в убежищах, перешли к племенному строю и стали называться йсанна, а звездное скопление стало называться Течением Крон – его ползущая гиперкосмическая тень сделала дорогу до планеты практически непроходимой.

Люк Скайуокер связался с йсанна в 10 г. ПЯБ и с их помощью обнаружил на планете множество сокровищ, помогших ему заново создать Орден. А, по окончанию войны с юужань вонгами, он сделал Оссус центром обучения джедаев. В течение следующего столетия, планета вновь играла важную роль в жизни галактики: она стала местом для тестирования проекта «Оссус» - программы терраформирования, чьей задачей было возродить планеты, опустошенные в ходе борьбы с вонгами.

Раката Прайм (Лехон)

Сектор на карте: G-11
Рельеф: океаны, тропические острова
Диаметр: 9 120 км.
Продолжительность дня: 18 стандартных часов
Продолжительность года: 278 дней по местному времени
Население: сейчас – нет; раньше – 11 миллиардов
Раса-абориген: раката
Процентное соотношение рас: ранее – раката (90%), порабощенные народы (10%); сейчас – отсутствует
Язык: ракатанский
Государственный строй: ранее – религиозный совет; сейчас – нет
Экспорт: ранее – боевые корабли, технологии, промышленные товары; сейчас – нет
Импорт: ранее – рабы, сокровища; сейчас – нет
Система/звезда: Лехон/Або

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Ивар	Раскаленные скалы	0
Мелдина	Вулканические скалы	0
Таксиод	Токсические скалы	0
Лехон	Земной рельеф	2
Дестен	Безвоздушные скалы	5
Джерапс Сул	Газовый гигант	11
Верла Клест	Газовый гигант	9
Динг Бриар	Газовый гигант	18

В дореспубликанскую эпоху, исчезнувшая ныне раса ракатанцев имела фантастическое влияние на целую галактику. Однако, по прошествии тридцати тысячелетий, их родной мир Лехон мало чем напоминает цитадель могущественной цивилизации.

Расположенная в небогатом звездами промежутке космоса, известном как Умеренные Пустоши, эта крошечная планета имеет лазурную поверхность, покрытую редкими островками и извилистыми архипелагами. Горячие пески и бешеные волны – вот что можно увидеть на всех ее прибрежных линиях, а самые разнообразные виды завезенных животных – включая ранкоров и аклеев – бродят по траве и джунглям. Теперь они – единственные обитатели когда-то процветающего мира.

Однако, еще десять тысячелетий тому, Лехон мог гордиться своими высокотехнологическими храмами и живыми монументами, славящими Бесконечную Империю Раката. Над его поверхностью маячила Звездная Кузница – фабрика-спутник, способная к едва ли не бесконечному производству. Порабощенные народы (включая людей) трудились на улицах и площадях, пока хозяева-раката ступали по еще примитивным землям Корусанта и других планет Ядра.

Гражданская война, вкупе с вирусом, который не позволял использовать работающую на Силе технику, был для Империи началом конца. В итоге, из всех миров только Лехон остался в составе государства, а существующие фракции начали массовое уничтожение. Каста жрецов укрылась под землей,

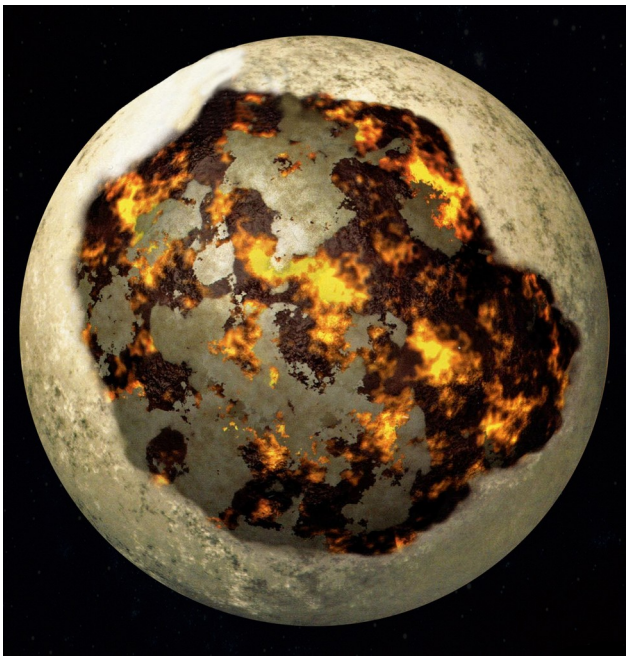
оставив военачальников сражаться друг с другом на облученной земле. Такая ситуация держалась на протяжении тысячелетий. Тем временем, разрушительное поле Звездной Кузницы выводило из строя системы любопытных кораблей, рискнувших к ней приблизиться. Вскоре Лехон стал кладбищем для множества судов, летевших из Республики и Неизведанных Регионов.

В 3959 г. ДЯБ Дарт Реван прибыл на планету и запустил Звездную Кузницу, чтобы с ее помощью построить звездный флот. Именно это событие ознаменовало Вторую Войну Ситхов – а затем, в 3956 г. ДЯБ, сам Реван положил конец угрозе, приведя республиканский флот в систему и уничтожив Звездную Кузницу.

Некоторое время Лехон играл роль аванпоста. На самом краю звездной системы располагался небольшой орбитальный гарнизон, однако ни один коренной житель не представлял свою планету в Галактическом Сенате. Существование данного мира держали в секрете до 1100 г. ДЯБ – до тех пор, пока наступившие темные века не привели к краху правительственных структур.

Но было поздно что-либо предпринять. Первая же антропологическая экспедиция, отправленная на Лехон, убедилась в окончательном исчезновении раката. А после того, как Дарт Бейн ограбил Храм Предков в 1000 г. ДЯБ, на этих тихих землях больше не осталось ни одной великой тайны.

Раксус Прайм



Сектор на карте: S-5
Рельеф: свалки, токсические водоемы
Диаметр: 9 330 км.
Продолжительность дня: 22 стандартных часа
Продолжительность года: 388 дней по местному времени
Население: 1,3 миллиона
Раса-абориген: люди, джавы
Процентное соотношение рас: джавы (63%), люди (37%)
Язык: основной, торговое наречие джав
Государственный строй: корпоративная бюрократия (люди), племенной (джавы)
Экспорт: переработанные металлы, ткани, химия
Импорт: продукты питания, вода, высокие технологии, информация
Система/звезда: Раксус/Раксус

Планеты	Тип планет	Луны
Раксус Прайм	Земной рельеф	0
Раксус II	Ледяная сфера	0

Раксус Прайм – печальный символ индустриального упадка, недаром называемый самой токсичной планетой галактики. Особой грусти добавляет факт, что ранее ее величали «Тионской короной» и «Блестящей драгоценностью Никато».

За долгие столетия до основания Республики, когда только начала формироваться Тионская империя, Раксус Прайм был одной из трех столиц, управляющих Королевском Крона. Тионский военачальник Ксер VIII уделял планете особое внимание, поселив на ней собственных слуг и наложниц. Благодаря королевским богатствам, буквально посыпавшимся на Раксус Прайм, вскоре его теплые лагуны были выложены яркой плиткой, а на берегах появились дворцы из белого мрамора. Преемник Ксера, Ксим Деспот, уважал наследие своего отца, и Раксус Прайм оставался «Тионской короной», несмотря на снижение значимости региона после Республиканско-Тионских войн (24 000 г. ДЯБ).

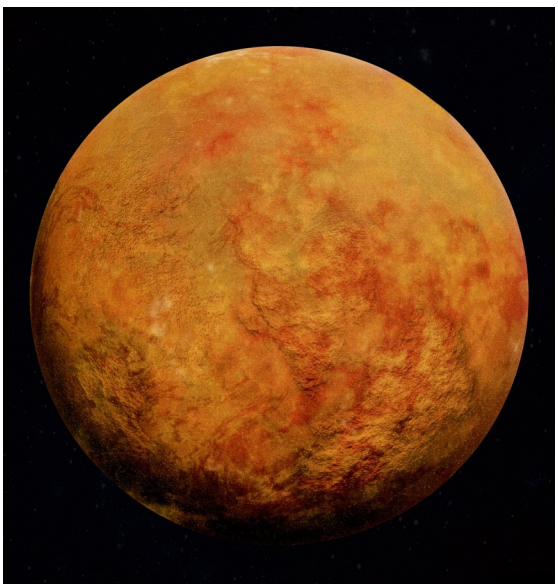
Карманное королевство, известное под названием Каблук Никато, воцарилось на планете в 14 300 г. ДЯБ, вскоре после поражения Красного Отряда дуросов в ходе Третьего Альсаканского Конфликта. Механики Никато сделали Раксус Прайм еще красивее, обрамив ее сооружения утонченными часовыми механизмами, символизировавшими вечную смену времен.

Именно это и стало началом конца для когда-то процветающего мира. Получив известность в качестве промышленного центра, официальный Раксус Прайм стал заключать все больше и больше контрактов – до тех пор, пока вся планета не ощетинилась дюрасталевыми конструкциями. По той же причине она стала полем битвы в эпоху Великой Войны Ситхов, когда Улик Кел-Дрома использовал Темный Пожинатель, чтобы уничтожить республиканские войска.

В темные века Республики, около 1 100 г. ДЯБ, Раксус Прайм начал в большом количестве выпускать примитивное оружие – причиной тому был глобальный экономический кризис. Всего лишь за столетие небо над планетой затянулось черным дымом, а воды помутнели. Целые континенты со временем превращались в промышленные свалки, где наполовину погребенные останки кораблей ржавели в окружении дымящихся отходов и отвратительных серых грибов. Коммерческая Гильдия и Корпоративный Альянс продолжали вести свои дела, получая прибыль от переработки хлама и отсутствия законов по защите окружающей среды.

В 24 г. ДЯБ, граф Дуку объявил о создании Конфедерации Независимых Систем – и случилось это именно на Раксус Прайме. Таким образом, планета стала местом зарождения Войн Клонов: спустя два года Дуку сумел найти остатки Темного Пожинателя, и в первые годы существования Империи она стала домом для искусственного интеллекта под названием Ядро. Империя уничтожила его и построила над планетой верфи – таким образом, получив возможность контролировать Мон Каламари. В 25 г. ПЯБ, Хан Соло, следом за неудачным приземлением, сразился с отрядом мандалорских суперкоммандос на одной из планетарных свалок.

Как и Соло, большинство людей не прилетают на планету без экстренной на то необходимости. Лишь Корабельные Системы Сиенара нанимают представителей других миров для работы с вторсырьем. Печальная слава Раксус Прайма до сих пор передается из уст в уста – не столько как реальный факт, а скорее как поучительная сказка об экологической беде.



Раттатак

Сектор на карте: H-16
Рельеф: горы, каньоны, пустыни
Диаметр: 15 710 км.

Продолжительность дня: 35 стандартных часов
Продолжительность года: 578 дней по местному времени
Население: 900 миллионов
Раса-абориген: раттатаки
Процентное соотношение рас: раттатаки (70%), другие (30%)
Язык: раттатаки
Государственный строй: воюющие племенные союзы
Экспорт: нет
Импорт: наемники, оружие
Система/звезда: Гатер Вейд/Рек

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Нач	Раскаленные скалы	1
Зоудж Вер	Серные скалы	6
Уден Фен	Астероидный пояс	—
Реннен	Отравленные скалы	2
Раттатак	Земной рельеф	3
Неттани	Токсическое болото	1
Хеттиг	Газовый гигант	45
Санзен	Газовый гигант	14
Герибан	Газовый гигант	54

Барабанный бой войны и гремящие звуки костей – привычные реалии жителей Раттатака, планеты Неисследованных Регионов, где жизни коротки, а счастье быстротечно.

Поверхность планеты усеяна квадратными каньонами и высушенными оврагами, а красные скалы выглядят так, будто бы они политы кровью. Бледные раттатаки считаются потомками забытой республиканской экспедиции, в то время как другие обитатели планеты прибыли сюда из сотен планет Неисследованных Регионов. Сюда часто прилетают наемники – и нередко уже не могут отправиться назад из-за разрушенной инфраструктуры. Фауна планеты была практически истреблена охотниками, и теперь лишь несколько сотен альфа-хищников питаются падалью в отдаленных пустошах.

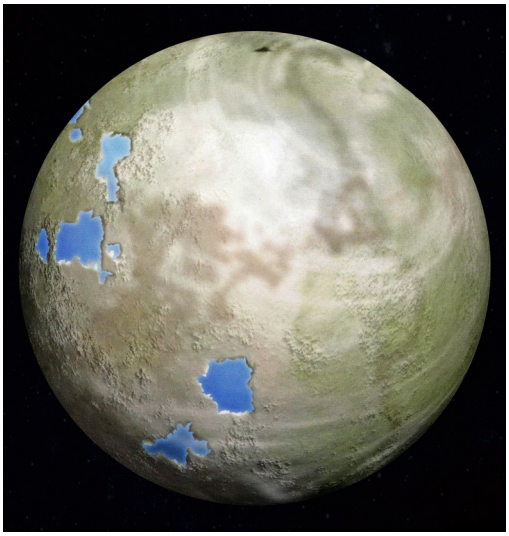
Климат на Раттатаке слишком суров для полноценного земледелия. Население планеты долгими столетиями жило на грани вымирания. Когда условия стали невыносимыми, между шестью крупными племенами раттатаков и многочисленными синдикатами вспыхнула война за ресурсы. Однако, из-за неразвитых технологий на планете, они не могли эффективно пользоваться бластерами, клинками или бомбами. Обитатели мира проведут долгие годы в атмосфере незатихающей войны.

Находчивые торговцы оружием, зная о кровавых нравах собратьев, выстроят «Котел» - огромную гладиаторскую арену. На каменной арене будут до смерти биться чемпионы-раттатаки и смельчаки с других планет, а прибыль от их поединков уйдет на нужды армии и промышленности. Печальная слава «Котла» быстро распространилась через подпольные сети Республики; как итог – немало криминальных синдикатов воевали между собой за право первыми одолеть гипермаршрут до Раттатака.

Асажж Ветресс – самый известный уроженец планеты, татуированный аколит Темной Стороны, командовавший армией Сепаратистов во время Войн Клонов. Родители чувствительной к Силе Вентресс погибли в ходе резни, учиненной волликами. Один из рыцарей-джедаев взял девочку под свою опеку, обучая ее бою на световых мечах – но вскоре тоже погиб.

Впоследствии, овладев смертоносными навыками – но только не джедайским терпением – Вентресс возглавила государство Станджер, и большинство раттатаков оказались в ее власти. Она нашла особенное наслаждение в пытках лидера волликов, которые проводила в темнице под собственным замком. Вентресс примкнула к армии Сепаратистов после того, как смогла впечатлить графа Дуку на Колдроне, и возвращалась на Раттатак, чтобы пытать пленных и снабжать свой народ оружием для нескончаемой войны.

Рен Вар



Сектор на карте: R-6
Рельеф: ледники, сугробы
Диаметр: 9 380 км.
Продолжительность дня: 18 стандартных часов
Продолжительность года: 563 стандартных дня
Население: нет
Раса-абориген: нет
Процентное соотношение рас: недоступно
Язык: нет
Государственный строй: нет
Экспорт: нет
Импорт: нет
Система/звезда: Тобали/Тор

Планеты	Тип планет	Луны
Рен Вар	Земной рельеф	0
Бардо Вервен	Астероидное поле	__
Маш Шарео	Газовый гигант	12
Дунгал Лем	Газовый гигант	24

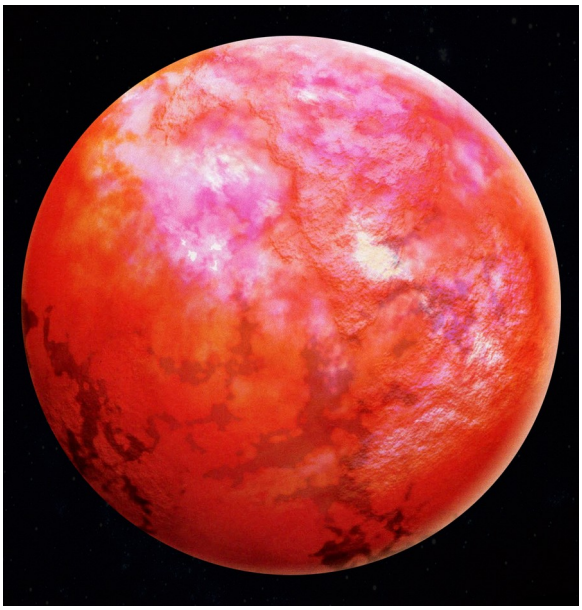
Рен Вар в настоящее время покрыт льдом, однако есть свидетельства, что он не всегда был холодной планетой. Храмы с внутренними дворами, а также маяки и пристани, найденные в заледеневших гаванях, указывают на его умеренное климатическое прошлое – хотя никто в галактике не помнит там температуры, хоть сколь-нибудь превышающей нуля.

Расположенный в Мирах Таниума, Рен Вар никогда не привлекал к себе внимания колонизаторов из-за плохого климата. Падший джедай Улик Кел-Дрома прилетел на планету в 3 986 г. ДЯБ, видя в бесконечных снегах надежду рано или поздно вернуть связь с Силой, отнятую у него за участие в Великой Войне Ситхов. После смерти от руки пришельца он был похоронен как герой и с того времени покоится под резным могильным камнем.

Перед началом Войн Клонов Республика разбила на Рен Варе небольшую базу – по сути, пункт снабжения и связи. Во время первых месяцев войны в 22 г. ДЯБ, войска сепаратистов напали на эти укрепления и зачем-то присвоили себе контроль над пустынным миром. Вскоре, однако, стало ясно, что граф Дуку намеревался добраться до могилы Улика Кел-Дромы в поисках знаний; в частности, от призрака джедая ему требовалось местонахождение супероружия под названием Темный Пожинатель. Энакин Скайуокер сумел выследить сепаратистов и вынудил их отступить с поверхности Рен Вара, однако так и не смог остановить Дуку.

Во время Галактической Гражданской Войны планета снова стала полем битвы – на этот раз, между Альянсом и Империей. Группа повстанцев захватила контроль над тихой наблюдательной станцией врага, однако удержаться им удалось всего несколько дней, ровно до прибытия основных сил. Контратака Империи уничтожила наблюдательную станцию, а равно и последние следы цивилизации с поверхности планеты.

Рилот



Сектор на карте: R-17
Рельеф: леса, равнины, горы, пустыни
Диаметр: 10 600 км.
Продолжительность дня: 30 стандартных часов
Продолжительность года: 305 стандартных дней
Население: 1,5 миллиарда
Раса-абориген: тви’леки
Процентное соотношение рас: тви’леки (76%), другие (24%)
Язык: тви’леки (рилотианский), леку, основной
Государственный строй: феодальная меритократия
Экспорт: рилл, рабы
Импорт: продукты питания, медицинские товары, технологии
Система/звезда: Рилот/Рилот

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Мон Бала	Расплавленные скалы	0
Рилот	Земной рельеф	5
Ор Тума	Ледяные скалы	0

Рилот – планета с экстремальными погодными условиями, чьи неспокойные сезоны превращают ее то в выжженные пустоши, то в снежные равнины. Минует эта участь лишь тонкую полосу ее поверхности, где царит умеренный климат и проживает большая часть населения.

Возникшие на Рилоте тви’леки со временем настолько влились в галактическое общество, что подавляющую часть их можно встретить за пределами планеты. Что касается родины, то здесь они успели оккупировать немалое пространство: от зон с умеренным климатом (в одной из которых находится столица Лессу) до изолированных пещер в горах пустыни, куда не проникают убийственные тепловые бури и хорошо защищенные хищники, такие как лилек. Космопорты Рилота, в частности, Лессу и Кала’уун, готовы принимать суда самой разной комплектации, хотя технологии самих тви’леков нельзя считать особенно продвинутыми. Кто-то из пришельцев прилетает, чтобы воочию увидеть держащиеся на одних только ветрах камни Парящего Каменного Сада, однако большинство интересуется всего двумя вещами: рабами и спайсом.

Работорговля на Рилоте является признанным методом расчета с момента вступления в Республику около 10 000 г. ДЯБ. С тех пор тви’леки-танцовщицы не теряют популярности, и какое бы правительство ни находилось в башнях Корусанта, оно попросту закрывает на это глаза.

Богатые залежи спайса – еще одна особенность планеты, и ее теневая экономика во многом живет на добыче и торговле запрещенным веществом. Несмотря на то, что Рилот находится в части Внешнего Кольца, примыкающей к Кореллианскому Пути, мало кто рискует переправлять спайс таким образом. Гораздо чаще для этого пользуются «черным ходом» Коридора Смертельного Ветра, пробивая себе путь сквозь Ситхский Плащ вплоть до Руна.

Как правило, тви’леки редко занимают какую-то однозначную позицию по любым вопросам («чтобы победить тепловую бурю, ты должен научиться управлять ей» - одна из любимых местных пословиц). Во время Войн Клонов, находившиеся на Корусанте политики расы присягнули в верности Республике, несмотря на то, что другие тви’леки вели открытые переговоры с сепаратистами. Однако все интриги сошли на нет, когда захватчики оккупировали их звездную систему. После становления Империи тви’леки гораздо лучше других адаптировались к смене режима, используя его для собственного блага.

В 6 г. ПЯБ Рилот стал средоточием внимания целой галактики – именно он обеспечил количество спайса, достаточное для изготовления лекарства против вируса Крайта. В 24 г. ПЯБ тви’лекский бунтарь Нолаа Таркона захватила контроль над планетой, сделав ее штаб-квартирой Межрасового Союза, ее античеловеческого политического движения. Данная эпоха продлилась недолго, и Рилот сохранял относительный нейтралитет во времена вторжения юужань вонгов и Ситхо-Имперских Войн.

Риши

Сектор на карте: S-15
Рельеф: горы, болота
Диаметр: 12 030 км.
Продолжительность дня: 20 стандартных часов
Продолжительность года: 268 стандартных дней
Население: 2 миллиарда
Раса-абориген: люди, ришии
Процентное соотношение рас: люди (87%), ришии (9%), другие (4%)
Язык: основной
Государственный строй: теократическая колония
Экспорт: руда, топливо, проповедники
Импорт: продукты питания, технологии
Система/звезда: Риши/Риш

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Риша	Токсический «парник»	0
Ришал	Бесплодные скалы	0
Риши	Земной рельеф	1
Ришос	Газовый гигант	2

Риши – одна из тех планет, которые открыли и исследовали, но не обратили на них должного внимания. Такие миры нередко используются лишь как ориентиры для пилотов, и мало кто совершает здесь посадку.

Однако именно Риши стоит выделить из данного массива. С давних времен она служила своеобразными «вратами» в соседнюю галактику, Лабиринт Риши. Гиперпрыжок из системы, перпендикулярно плоскости галактики, позволял путешественникам одолеть Нить Зарека – выстроенные в линию пограничные системы, буквально болтающиеся в космосе между двумя галактиками и служащие для дозаправки, пополнения запасов и более точной навигации. Начало нити в системе Риши обозначено лишь автоматическим гиперпространственным лучом (а, на более ранних этапах истории, маленьким торговым постом и обездвиженным фрахтовщиком, соответственно).

В отличие от ее соседей, расположенных в секторе Абрион, планета не пользуется огромной популярностью, но местных жителей такой расклад устраивает. Поверхность Риши – холмистые земли, где чередуются высокие, обдуваемые всеми ветрами горные пики и глубокие болотистые долины. Здесь зародилась собственная раса, пернатые ришии, вьющие гнезда на скалах и ведущие жизнь простых охотников.

В 60 г. ДЯБ казавшиеся бесконечными волны колонистов хлынули на Риши. Все они – беженцы, покинувшие Галанд по религиозным причинам. Они предпочитали изоляцию, а потому селились в удушливо жарких болотистых долинах и не обращали никакого внимания на ришии. Поселенцы, члены секты Х’киг, подчинялись строгим правилам, призванным следить за пищей, отношениями между мужчиной и женщиной, а также использованием репульсорного транспорта.

К моменту окончания Эндорской Битвы, сектанты заселили множество долин, застроив их простыми домами из белого камня. В конце концов, они установили прочную связь с двумя миллиардами иных колонистов, ранее нанимаемых только в качестве шахтеров или переработчиков топлива. Незаметность Риши, вкупе с тем прикрытием, которое обеспечивают ее перенаселенные города, позволили известному контрабандисту Талону Каррде спокойно пользоваться организованной здесь базой.

Родия

Сектор на карте: R-16
Рельеф: джунгли, океан
Диаметр: 7 548 км.
Продолжительность дня: 29 стандартных часов
Продолжительность года: 305 стандартных дней
Население: 1,3 миллиарда
Раса-абориген: родианцы, юужань вонги
Процентное соотношение рас: родианцы (91%), юужань вонги (9%)
Язык: родианский, основной
Государственный строй: правление Родианского Великого Защитника
Экспорт: оружие, охотники за головами
Импорт: продукты питания, предметы роскоши
Система/звезда: Тириус/Тириус

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Микак	Раскаленные скалы	0

Родия	Земной рельеф	4
Пирдия	Газовый гигант	11
Тусма	Газовый гигант	18
Таоска	Ледяная сфера	0

Долгие столетия родианцы умудрялись совмещать нетронутую дикую природу и кипящую промышленность на своей родной планете. Увы, появление юужань вонгов нарушило этот хрупкий баланс, полностью изменив привычный мир.

Изначально континенты Родии были от берега до берега покрыты буйными джунглями. В этом «парниковом» мире и появились большеглазые родианцы, ценящие искусство охоты и наслаждающиеся убийствами. Именно жестокость, позволяющая им бороться с хищниками, такими как болотный гест, стала для расы синонимом настоящей красоты. Отвратительные представления родианского театра стали популярным экспортным товаром, как и услуги местных охотников.

Потребность в производстве орудия убийств – начиная с тренировочных дроидов и заканчивая бластерными винтовками – способствовала появлению заводов и шахт. Сначала посреди девственной природы возник первый мегаполис, Экваториальный Город, а затем он стал постепенно вгрызаться в джунгли, оставляя за собой полосы дюрастали и дыма.

Родия с давних времен была членом Республики, а в 17 г. ДЯБ ей крупно повезло – Навик Красный из клана Чаттза одолел всех своих соперников на пути к власти. Новым местоположением правительства стал его родной город, Искаюма, а планета отныне являлась свободным торговым постом и начала стремительно расти в плане экономики. Этому также способствовало ее расположение рядом с Кореллианским Пробегом. Оставшись верной Республике в эпоху Войн Клонов, планета оказалась зажата между двумя линиями фронта, а родианцам начал грозить голод. Тогда среди жителей начало расти недовольство государством, которое, казалось, не желало приходить на помощь. Впоследствии Родия избежала порабощения Империей, так как последняя, пусть и негласно, нуждалась в охотниках за головами.

Во время вторжения юужань вонгов, захватчики волной прошлись по сектору Долфур, завоевав Дракенвелл и Фаллин, а затем и Родию, надеясь отрезать участок Коррелианского Пробега, ведущий в сторону Кольца. Каста формовщиков обратила особое внимание на родианцев и, с помощью их генов, создала новую расу солдат-рабов. Получившийся в итоге ужас, ваг родиек, передвигался на паучьих лапах и обладал руками, заканчивающимися костяным крюком. Кроме того, захватчики терраформировали и саму планету, разрушив Экваториальный город и засадив на его месте леса с жесткими бутонами, каждый размером с фрахтовщик. Еще долго после окончания войны Родия привлекала внимание юужань вонгов, и именно там возникла самая крупная их популяция в галактике.

Руусан

Сектор на карте: Р-11
Рельеф: пустыня
Диаметр: 21 000 км.
Продолжительность дня: 23 стандартных часа

Продолжительность года: 321 стандартных дня
Население: 30 000
Раса-абориген: прыгуны, руусанцы (близкие к людям гуманоиды)
Процентное соотношение рас: прыгуны (60%), руусанцы (25%), люди (10%), другие (5%)
Язык: основной
Государственный строй: нет
Экспорт: руда
Импорт: технологии, продукты питания
Система/звезда: Руусан/Факел Хота

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Перникар	Раскаленные скалы	0
Чарни	Земной рельеф	2
Руусан	Земной рельеф	3
Турпимир	Бесплодны скалы	1
Диаманты Фарфаллы	Астероидный пояс	__
Зор Влаху	Газовый гигант	22
Мил Влаху	Газовый гигант	11
Сали	Газовый гигант	13
Гейл	Ледяная сфера	2
Отон	Ледяная сфера	0
Петджа	Белый карлик	0

Сначала незамеченный, а потом забытый. Учитывая, какое место занял Руусан в процессе изменения галактики, данный факт выглядит особенно странно – пожалуй, это единственная исторически значимая планета со столь необычною судьбой.

Когда-то чистые горы на ее поверхности перемежались густыми, дремучими лесами, а единственной разумной расой были прыгуны – хрупкие, сферические существа, которые владели телепатией и перемещались вместе с ветром. В 2200 г. ДЯБ Горнодобывающая Гильдия обосновалась на Руусане и еще нескольких богатых минералами планетах в секторе Терааб, однако вскоре разработки показались ей бесперспективными. К 1000 г. ДЯБ, единственными обитателями мира были горстка прыгунов и те немногие, кто скрывался там от кредиторов и охотников за головами.

В этот же год ситхи Братства Тьмы вступили в последний бой с джедайской Армией Света. В результате жестоких сражений, обе стороны были обескровлены, а Руусан - навсегда лишился растительного покрова. В конце концов, лорд ситхов Каан уничтожил всех участников, вытянув их жизненные силы с помощью «ментальной бомбы». Однако Дарту Бейну удалось скрыться с поля битвы и навсегда изменить ситхскую историю, введя знаменитое Правило Двух.

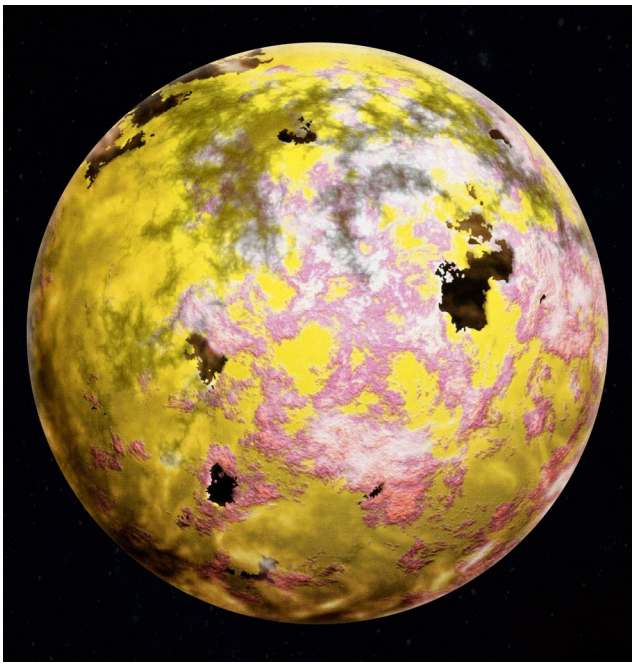
Один из рыцарей-джедаев предложил почтить память погибших, выстроив на планете мавзолей. Именно с такой петицией он обратился в Галактический Сенат, и вскоре на Руусане была воздвигнута Долина Джедаев. Верховный канцлер Тарсус Валорум положил конец Новых Войнам Ситхов, заявив о реструктуризации правительства, известном как Руусанская реформация.

Несмотря на широкую известность, мало кто с тех пор посещал саму планету. Даже Долина Джедаев выпала из галактических архивов после расширения туманности в секторе Терааб, из-за чего все известные гиперпути к Руусану оказались непригодными. В эпоху Войн Клонов

сепаратисты установили над планетой наблюдательный пункт – который, однако, был вскоре уничтожен, и Руусан снова канул в забытье.

За десять лет до Явинской Битвы, на планете обосновалась банда контрабандистов. Они облюбовали место около древних руин Олмондо, построив там свой «Форт Нигде». Это место затем стало убежищем повстанцев, покинувших Сулон. В 5 г. ПЯБ темный джедай Джерек покорил планету, начав вытягивать энергию Силы из Долина Джедаев. Агент Новой Республики Кайл Катарн убил Джерека и освободил духов, пойманных в ловушку из-за воздействия «ментальной бомбы». Долина Джедаев до сих пор богата Силой, а члены Нового Ордена нередко совершают туда паломничества.

Салласт



Сектор на карте: M-17
Рельеф: горы, вулканы, пещеры
Диаметр: 12 780 км.
Продолжительность дня: 20 стандартных часов
Продолжительность года: 263 стандартных дня
Население: 18, 5 миллиардов
Раса-абориген: салластанцы
Процентное соотношение рас: салластанцы (96%), люди (2%), биты (1%), другие (1%)
Язык: салластанский, основной
Государственный строй: корпоративное правительство
Экспорт: космические корабли, компьютеры, дроиды, гипердвигатели и системы астронавигации
Импорт: продукты питания, вода
Система/звезда: Салласт/Салласт

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Салламам	Газовый гигант	18
Лананмо	Газовый гигант	34
Салаллааб	Астероидное поле	—
Салласт	Земной рельеф	2
Маманабб/	Ледяная сфера	0

Манамабб

Салласт - вулканический мир Внешнего Кольца, расположенный возле Торгового Маршрута Римма. Именно он является домом для миллионов лучших астронавигаторов галактики – и одного большого межзвездного конгломерата.

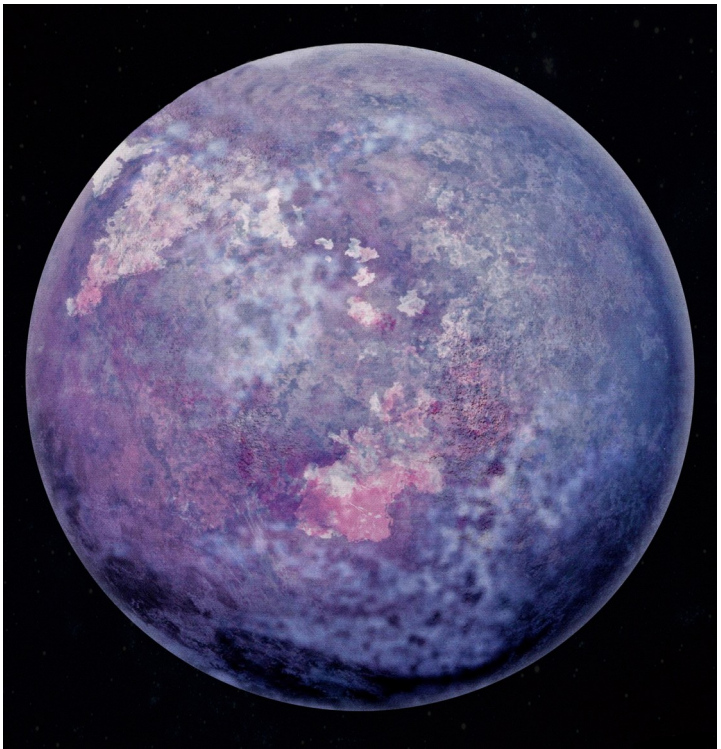
Если взглянуть на планету из космоса, то, на первый взгляд, она покажется необитаемой. Разноцветные скалы, обрамленные светящимися лавовыми потоками, покрывают всю ее поверхность, а в атмосферу выбрасываются облака вулканического пепла, создавая частые затмения. Однако под землей все выглядит несколько иначе: там укрепленные подземные тоннели соединяют плантации съедобного лишайника с резервуарами питьевой воды. Здесь и зародилась раса салластанцев, чьи большие глаза приспособлены к слабому освещению, а огромные уши – к восприятию направленного звука. Кроме того, раса обладает врожденной ориентацией в пространстве, которая не раз пригождалась после воссоединения с остальной частью галактики.

Салластанцев можно встретить почти на всех мирах Кольца, где они с готовностью работают пилотами, разведчиками и составителями межзвездных карт. Огромное влияние в сфере торговли получила основанная ими корпорация СороСууб, вскоре превратившаяся в гиганта-монополиста, производившего практически все – от атмосферных спидеров до питательной пасты.

К началу Войн Клонов, влияние СороСууб было настолько сильным, что президент Салластанского Совета вынужден был склониться перед волей корпорации и подписать договор о сотрудничестве с КНС. Салластанский адмирал Дуа Нанго возглавил Защитный Флот и одержал историческую победу в Битве за Фоэрос.

Когда война подошла к концу, руководство СороСууб примкнуло к сторонникам Империи, объяснив президенту грядущие в таком случае прибыли. Вскоре на планете зародилось оппозиционное движение – которому активно помогал пират Ниен Намб – и где-то во время Битвы за Явин повстанцам удалось сломать влияние корпорации на внешнюю политику.

Салласт никогда не был частью Повстанческого Альянса; кроме того, Империя использовала его как аванпост для полетов на вторую Звезду Смерти. Незадолго до Битвы за Эндор, повстанческий флот собрался в системе Салласт, чтобы оттуда атаковать имперское супероружие – и, желая запутать врага, совершил нападение на единственную обитаемую здесь планету.



Салюкемай

Сектор на карте: S-8
Рельеф: горы, вулканы, пещеры
Диаметр: 14 920 км.
Продолжительность дня: 26 стандартных часов
Продолжительность года: 392 стандартных дня
Население: 1,4 миллиарда
Раса-абориген: врунианцы, виквеи, граны, люди, тви’леки и некоторые другие

Процентное соотношение рас: врунианцы (36%), виквеи (8%), граны (8%), люди (6%), тви’леки (4%), другие (38%)
Язык: основной, врунианский
Государственный строй: корпоративное правительство
Экспорт: лекарства, достижения ботаники, технологии, готовые товары
Импорт: продукты питания, полезные ископаемые
Система/звезда: Салюкемай/Стисст

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Джункен	Расплавленные скалы	0
Каспарар	Водный мир	3
Оламенко	Безвоздушные скалы	0
Салюкемай	Земной рельеф	2
Десепино	Газовый гигант	9
Писмария	Газовый гигант	32
Тонджуми	Замерзшие скалы	0

Поверхность Салюкемай покрыта шрамами – ее круговые моря и украшенные гребнями кальдеры всем своим видом указывают на жестокий метеоритный шторм, случившийся когда-то на планете. По иронии судьбы, она же стала местом самых жестоких боев эпохи Войн Клонов.

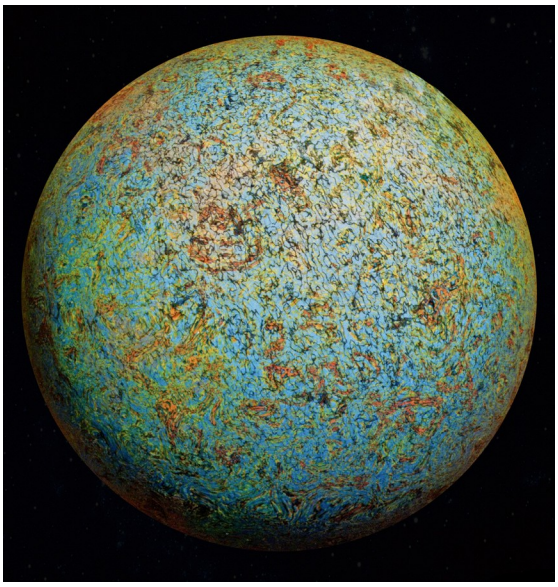
Салюкемай находится прямо на Тальсенском Переходе – линии снабжения для грузовых суден, направляющихся по маршрутам от Перлемианского Торгового Пути до Миров Кутик. Это молодой мир, где не успела зародиться собственная разумная жизнь, однако он привлекал внимание колонизаторов, как минимум, с 6100 г. ДЯБ. Причинами тому послужил приятный климат (хотя здесь становится жарко, когда планета приближается слишком близко к солнцу) и хорошая геотермальная активность.

В самых больших, и самых новых, кратерах часто можно увидеть горячие источники или лавовые жилки – именно в таких местах и появлялись первые города колонистов. Цивилизация врунианцев внесла самый большой вклад в становление местного общества, а название планеты означает «оазис» на врунианском языке.

Со временем Салюкемай прославился экспортом лекарств (включая минеральные воды и сегменты корней округлого дерева бабс), за которые немало платили Фанатики Псусана, правившие тремя колониями на Тальсенском Переходе. Индустриализация планеты началась, когда корпорации сектора принялись за активное использование геотермальной энергии; а в 35 г. ДЯБ ТехноСоюз заявил о желании превратить Салюкемай в одно из своих производств.

Войны Клонов обратили планету в поле боя. В какой-то ее момент, генерала Гривуса сбили на поверхность, и за ним в погоню устремился Оби-Ван Кеноби в сопровождении отряда клонов. Дуэль между ними кончилась ничьей; позднее, во время Салюкемайской Осады, республиканские силы медленно продвигались через укрепленные позиции дроидов ТехноСоюза и многочисленные военные склады. Сепартисты любой ценой пытались удержать планету – для этого в подземных лабораториях они производили клонов-никто, членов суровой секты Моргукай. После пяти месяцев сражений, республиканские войска уничтожили данный комплекс, а среди многочисленных потерь оказался мастер-джедай Оппо Ранцисис. Уже во время шапочного разбора, двое клонов-солдат, патрулировавших территорию на спидербайках, получили Приказ 66 и убили собственного командира, мастера-джедая Стасс Алли.

Сернпидал



Сектор на карте: L-3, Внешнее Кольцо
Рельеф: пустыни, ущелья, моря
Диаметр: 11 440 км.
Продолжительность дня: 29 стандартных часов
Продолжительность года: 463 стандартных дней
Население: 8 миллионов
Раса-абориген: сернпидаланы (близкая к людям раса)
Процентное соотношение рас: сернпидаланы (91%), люди (7%), другие (2%)
Язык: основной
Государственный строй: избираемый совет
Экспорт: металлы
Импорт: продукты питания, вода, технологии
Система/звезда: Джулевиан/Джулевия

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Баратия	Расплавленные скалы	0
Проксида	Вулканические скалы	3
Кантерс Спред	Астероидное поле	___
Гологри	Лишенные воздуха скалы	2
Сернпидал	Земной рельеф	2
Райамал	Газовый гигант	45

Первая жертва войны с юужань вонгами, Сернпидал хорошо известен героям Восстания как место последней битвы Чубакки.

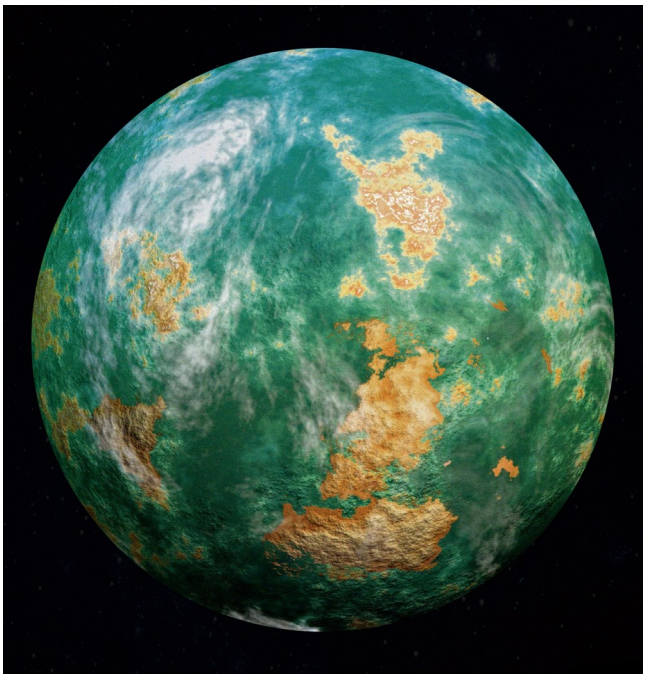
До момента своего уничтожения, Сернпидал располагался в Далонбианском секторе, в отдаленном уголке Рукава Тингел, находясь географически еще на территории Внешнего Кольца, а фактически - уже устремляясь в Дикий Космос. На поверхности его кружили клубы пыли, в то время как большая часть воды, сосредоточенная в водоносном слое, уходила на нужды подземных агроферм. Растения и животные мало чем отличались между собой, так как все они были покрытыми толстой кожей существами с многочисленными щупальцами, что медленно ползли через пустынные ущелья. Близкая к людям раса колонистов, перебравшаяся сюда с планеты Хеттитит из-за угрозы сверхновой в 365 г. ДЯБ, со временем достигла отметки в 8 миллионов обитателей. Этого было достаточно, чтобы сделать Сернпидал самой густонаселенной планетой сектора и главной целью юужань вонгов, только добравшихся до края изученной галактики.

Захватчики избрали данную планету для демонстрации своей самой разрушительной тактики – Ядра Йо’Ганд. Они высадили крошечный довин басал за пределами Сернпидал Сити, и существо, использовав особые таланты, увеличило притяжение между Сернпидалом и Добидо, самой маленькой из двух ее лун. В результате, Добидо стала медленно двигаться по спиралевидной орбите, готовясь врезаться в планету. Хану Соло удалось спасти тех сернпидаланов, которые поместились на борту «Тысячелетнего Сокола», а его спутник Чубакка к тому момент уже погиб от влияния луны.

Падение луны почти раскололо Сернпидал надвое, отколов немалый кусок от одного из полушарий и уничтожив атмосферу. Однако юужань вонги не собирались на этом останавливаться. Они выпустили целую колонию похожих на улиток строителей, чтобы сделать из переваренных обломков космический корабль.

Мастер-джедай Кип Дюррон не мог позволить противникам занять столь выгодное местоположение. Несмотря на то, что из осколков должно было получиться мирное судно, он обманул союзников-пилотов, сказав, что в системе готовится супероружие. Последующая атака сил Новой Республики стерла в порошок остатки Серпнпидала.

Таанаб



Сектор на карте: О-8, Внутреннее Кольцо
Рельеф: поля, орошительные каналы, сельскохозяйственные территории
Диаметр: 13 090 км.
Продолжительность дня: 46 стандартных часов.
Продолжительность года: 594 дня по местному стандарту
Население: 980 миллионов
Раса-абориген: люди
Процентное соотношение рас: люди (89 %), другие (11 %)
Язык: основной
Государственный строй: корпоративное правительство
Экспорт: продукты питания
Импорт: удобрения, пестициды, детали механизмов
Система/звезда: Таанаб/Тайв

Планеты	Тип планет	Луны
Майрон	Раскаленная сфера	0
Танааб	Земной рельеф	1
Джеч	Газовый гигант	4
Мейс	Газовый гигант	9
Стамия	Газовый гигант	28
Симанг	Газовый гигант	12
Индар	Газовый гигант	5

Представляющий немалый интерес для земледельцев и животноводов Таанаб – один из самых крупных поставщиков пищи во Внутреннем Кольце. Его гладкая поверхность покрыта извивающимися каналами, благодаря которым здесь нет слишком удаленных от воды земель. А мягкий климат, низкая тектоническая активность и много солнечного света сделали планету (когда-то покрытую джунглями) идеальным местом для колонизации.

Однако, несмотря на все эти достоинства, на Таанабе не зародилась своя фауна. Все местные животные – мясные и молочные породы - были специально завезены фермерами в 2320 г. ДЯБ, когда планету стали расчищать под сельскохозяйственные угодья. Целые стада робы, банты, стагов и нерф направляются на скотобойни и перерабатывающие заводы

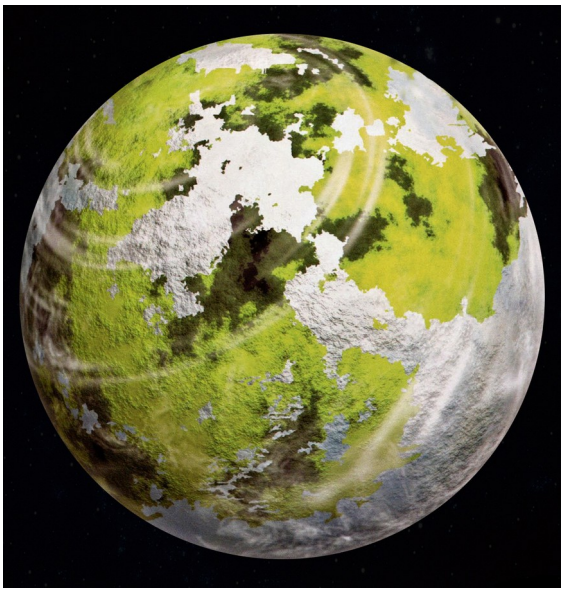
прямо с пастбищ, в то время как их дикие сородичи гуляют по степям, а их популяцию тщательно контролируют специальные дроиды.

Неподалеку от экватора простираются восьмиугольные поля, придающие Таанабу вид пчелиных сот. Многочисленные спутники контроля погоды и орбитальные зеркала поддерживают наилучший климат для получения урожая. Сельскохозяйственные конгломераты, такие как Аркон Мультиноид, Ассоциация Ресторанов Тагге и Продукты Ядра, делают огромные вложения в развитие планеты. Столица Таанаба – Пандат, а местная компания Бантал управляет доками, откуда грузы направляются на бедные ресурсами планеты вроде Корусанта.

Может показаться странным, что это тихое место имеет кое-какое отношение к ситхам и джедаям. Братство Тьмы использовало его в качестве аванпоста около 1000 г. ДЯБ, а несколько позднее джедаи построили в Пандате небольшое здание, куда прибывали новички Сельскохозяйственного Корпуса.

Самый известный момент в истории Таанаба случился благодаря Ландо Калриссиану, отбившему ежегодное нападение норулакских пиратов. Управляя чужим фрахтовщиком, он смог загнать немало кораблей в электрическую сеть Коннора и помочь службе охраны космопорта разделать с оставшимися. Этот конфликт, названный средствами информации «Битва за Таанаб», помог Калриссиану стать членом Альянса, незадолго перед атакой на вторую Звезду Смерти.

Тайферра



Сектор на карте: L-14
Рельеф: леса, джунгли
Диаметр: 10 221 км.
Продолжительность дня: 21 стандартный час
Продолжительность года: 479 стандартных дня
Население: 117 миллионов
Раса-абориген: вратиксы
Процентное соотношение рас: вратиксы (72%), люди (28%)
Язык: вратикс, основной
Государственный строй: корпоративная плутократия
Экспорт: бакта
Импорт: технологии, продукты питания
Система/звезда: Полит/Полит

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Поликси	Расплавленные скалы	0
Локсизра	Пустыня	5
Пояс Полит	Астероидный пояс	—
Тайферра	Земной рельеф	2
Икобал	Газовый гигант	54
Ферксани	Газовый гигант	33
Ренас	Ледяная сфера	3

Производство бакты – большой бизнес, который целиком и полностью вращается вокруг Тайферры. Этот покрытый джунглями мир – единственное

место, где необходимые для бакты компоненты производятся естественным путем, а ее насекомовидные обитатели – единственные существа, которым известен секрет ее изготовления.

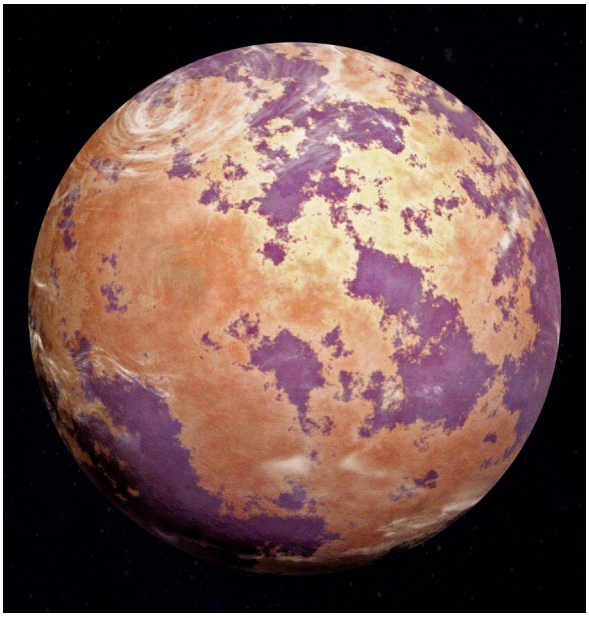
Расположенная во Внутреннем Кольце у торгового маршрута Римма, Тайферра не играла важной роли в жизни галактики до тех пор, пока, примерно за столетие до начала Великой Войны Ситхов, не были открыты целебные свойства бакты. Путем смешивания растения алази с веществом кавам, вратиксы производили прозрачную вязкую субстанцию, ускоряющую регенерацию клеток. А вскоре в дело вмешались управляемые людьми корпорации, желающие извлечь выгоду из ее продажи и поставить в один ряд по эффективности с уже известным кольто. Так зародились две ведущие компании – Ксукфра и Залтин – ставшие известными под именем Бакта Картель.

Вратиксы терпимо относились к подобному союзу, взяв на себя выращивание полей кавама возле деревень, сделанных из грязи и слюны на вершинах деревьев глоан. Большей части Тайферры удалось избежать промышленного переворота, потому как фабрики по производству бакты располагались под землей, а на планете было построено всего три космопорта, самым крупным из которых стал Залксус Сити.

Однако некоторые коренные жители чувствовали себя угнетенными на собственной земле. Революционно настроенная группа, известная под названием Круг Ашерн (они же Черный Коготь), сумела провернуть удачный ход в 32 г. ДЯБ, который уменьшил контроль властей над вратиксами. Это событие – ставшее возможным из-за раскрытия обмана Ксукфры, специально уничтожавшей запасы бакты для поднятия цен во время Гиперпространственной Войны Старка – провозгласило начало эпохи вольной торговли, вошедшей в историю под названием Алазиксаза, или Сезон Процветания.

С началом Войн Клонов, в 22 г. ДЯБ, у Ксукфры и Залтина появилась возможность вернуть контроль над Тайферрой, и продолжалось это вплоть до 7 г. ПЯБ, когда Йсанн Исард, при поддержке Ксукфры, стала главой тайферрианского правительства. Пилоты Разбойной Эскадрильи одержали победу в борьбе с новым правительством, лишив обе корпорации влияния. Освобожденная планета вошла в состав Новой Республики. Однако напряженная ситуация с коренными жителями вновь достигла пика в 36 г. ПЯБ, во время Войн Роя – тогда большая группа вратиксов объявила себя Присоединившимися к коллективному разуму килликов и временно остановила производство бакты.

Татуин



Сектор на карте: R-16
Рельеф: пустыня
Диаметр: 10 465 км.
Продолжительность дня: 23 стандартных часа
Продолжительность года: 304 дня по местному времени
Население: 20 000 (приблизительно)
Раса-абориген: джавы, тускенские рейдеры
Процентное соотношение рас: люди (70%), джавы (5%), тускенские рейдеры (5%), другие (20%)

Язык: основной, джавский, тускенский, хаттский
Государственный строй: местное правительство
Экспорт: минералы, контрабандные товары
Импорт: продукты питания, металлы, лекарства, технологии
Система/звезда: Татуин/Тату I и III

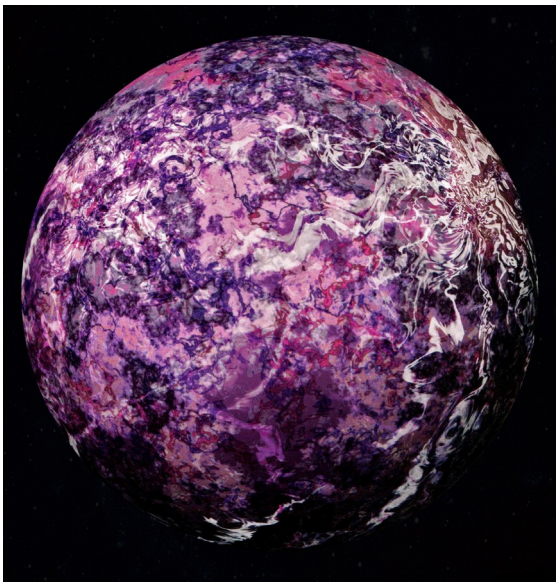
Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Татуин	Земной рельеф	2
Оханн	Газовый гигант	3
Адриана	Газовый гигант	4

Татуин – огромная планета, жарящаяся в лучах двойного солнца, которую первые разведчики Внешнего Кольца по ошибке принимали за звезду. Что характерно, в невыносимо жаркие полуденные часы местные жители готовы согласиться с этим утверждением. Жизнь на Татуине – образец галактической суровости, однако, несмотря на столь неблагоприятные условия, там хватает обитателей. Джавы, раса грызунов, скрывающих лица капюшонами, бегают по пустошам в поисках металлического хлама. Примитивные пустынные воины, названные тускенскими рейдерами, кочуют по планете, соблюдая неизменные племенные традиции. Стада эопи ищут погребенные в песке лишайники, скальные бородавки терпеливо выжидают добычу, а неудачливый путешественник может услышать неподалеку вопль легендарного крайт-дракона. Кроме того, на Татуине обитают и более поздние пришельцы: люди, хатты, а также полный комплект народов-путешественников.

Что бы ни говорили юные работники влагодобывающих ферм, утомленные своим житьем, планета широко известна в галактических масштабах. Система находится на пересечении важных торговых путей: Торговый Маршрут Триэллус соединяет Пространство Хаттов с большей частью Внешнего Кольца, в то время как Кореллианский Пробег ведет корабли к Мирам Ядра. Во времена, когда планета еще не была колонизирована, над Татуином нередко гремели космические битвы, а сегодня его космопорты процветают как никогда.

Не один раз пришельцы пытались заселить суровую планету, и самые первые упоминания о колонистах датируются 4 200 г. ДЯБ. И эта, и множество других попыток были неудачными: только в 700 г. ДЯБ на Татуине появилась современная цивилизация, чьим стартовым моментом было прибытие монахов Б’омарр, искавших здесь уединение. Около 100 г. ДЯБ на поверхность ступили шахтеры. Однако и эта попытка закончилась ничем – из всех новоприбывших, на Татуине остались только фермеры, занимающиеся добычей влаги. Примерно в 65 г. ДЯБ планетой завладели хатты – до этого просто обитающие там – решив, что его расположение выгодно как никогда для сбывания контрабандного товара. Правление их (не считая редкого вмешательства Империи) длилось вплоть до смерти Джаббы вскоре после Явинской Битвы. Затем главенство захватили боссы криминального мира, регулярно сменявшие друг друга, однако вскоре все вернулось на круги своя: после того, как юужань вонги уничтожили большую часть Пространства Хаттов, бывшие хозяева вновь получили власть над миром.

Тет



Сектор на карте: U-12
Рельеф: леса, равнины, джунгли
Диаметр: 8 151 км.
Продолжительность дня: 27 стандартных часов
Продолжительность года: 298 стандартных дней
Население: 45 миллионов
Раса-абориген: люди
Процентное соотношение рас: люди (94%), другие (6%)
Язык: основной, хаттский
Государственный строй: демократия
Экспорт: продукты питания
Импорт: технологии

Система/звезда: Тет/Тет

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Уэнес	Раскаленные скалы	0
Харс	Газовый гигант	12
Тет	Земной рельеф	2
Алина	Земной рельеф	1
Хсир	Газовый гигант	31
Скотла	Газовый гигант	15

Неспокойный мир, обрамленный густыми полосками джунглей, Тет находится на самой границе Пространства Хаттов, и, как и другие здешние планеты, тесно связан с историей гигантских слизняков. То здесь, то там на бесконечных равнинах и в глубоких джунглях можно встретить древние хаттские дворцы, где лидеры кланов отдыхали от плетения интриг против других кажидиков. Некоторые из них когда-то были наблюдательными постами, построенными загадочными монахами б’омарр; другие их обители, сооруженные за столетия до Возвышения Империи, встречаются на многих планетах Внешнего Кольца, от Тета и до Татуина.

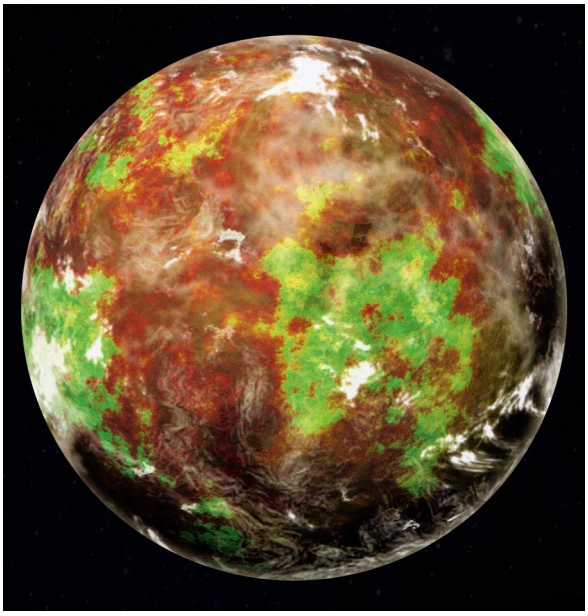
К началу Войн Клонов хаттские кланы временно покинули планету, оставив Республику в одиночку бороться с тетанскими пиратами, потому как она перестала быть прежним тихим курортом. Агенты сепаратистов похитили маленького Ротту, сына криминального босса Десилиджик Джаббы, и попытались втянуть в это джедаев – в попытке настроить хаттов против них и заставить Республику биться на два фронта. Тем временем сепаратисты смогли бы безнаказанно воспользоваться ключевыми маршрутами данного пространства. Однако их планам помешали Анакин Скайуокер и Асока Тано: они обнаружили заброшенный монастырь, в котором находилась Асажж Вентресс и похищенный Ротта, и освободили его, пока над планетой сражались корабли сепаратистов и Республики.

Работая бок о бок с Республикой, силы правопорядка Тета пытались очистить планету от наемников и банд. Их усилий было достаточно, чтобы, уже во времена Империи, ее объявили столицей сектора Баксел (то есть, формально управляющей делами Пространства Хаттов) и выделили средства на укрепление планетарной обороны. Отныне миссией Тета стала защита остальной части галактики от коварных замыслов кажидиков. В итоге, Империя превратила планету в весьма посредственный

сельскохозяйственный мир – за исключением столицы Перун, куда переправлялась рабочая сила и где впоследствии возникли корабельные верфи и база космического флота.

Ответная реакция хаттов была именно такой, какой и должна по отношению к захватчикам: они делали вложения, дергали за доступные рычаги власти, давали взятки, угрожали – и вскоре под их контролем оказалось все криминальное подполье столицы, принося немалый доход. С учетом ситуации – какая теперь разница, кто правит планетой, если имперский мофф давно стал марионеткой кажидиков? Вслед за падением Империи, хатты вновь перебрались на Тет, заняв уцелевшие дворцы. Они согласны с утверждением, что старания предшествующей власти сделали планету гораздо более интересным местом – а хаттам для этого не пришлось даже пошевелить жирными пальцами.

Тойдария



Сектор на карте: R-11
Рельеф: болота, озера
Диаметр: 7 900 км.
Продолжительность дня: 21 стандартный час
Продолжительность года: 184 дня по местному времени
Население: 11 миллионов
Раса-абориген: тойдарианцы
Процентное соотношение рас: тойдарианцы (79%), хатты (18%), другие (3%)
Язык: тойдарианский, хаттский, основной
Государственный строй: феодальная монархия
Экспорт: продукты питания
Импорт: продукты питания
Система/звезда: Тойдария/Тойдар и Малый Тойдар

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Кредквант	Газовый гигант	4
Разброс	Астероидное поле	__
Нубиса	Планета-«парник»	1
Тойдария	Земной рельеф	3
Зиукс	Газовый гигант	24
Дальний Зиукс	Газовый гигант	13
Фии	Безжизненные скалы	1
Погоня	Астероидное поле	__

Тойдария - грязный мир, расположенный в пространстве Хаттов. Застойные озера, рои насекомых и ковры из водорослей, характерные для этой планеты, большинство найдет просто ужасными. Но для аборигенов это – воплощенный рай, а все иные миры – скучные, засушливые и лишенные интересных запахов. Почти все живое, что можно найти в грязи озер (начиная от рыбы и заканчивая особенно сочными водорослями), подходит в пищу низкорослым и круглым тойдарианцам. Сельское хозяйство планеты развито достаточно, чтобы прокормить бесконечно растущую популяцию. Однако муссоны и болезнетворные грибки нередко уничтожают огромный

процент пищи, заставляя воевать между собою кланы и целые конфедерации.

Тойдарианцы связаны с хаттами давним вассалитетом. Хатты, считающие местных жалящих насекомых слишком докучливыми, бывают на этой планете не часто, но и не забывают данный мир ради лечебных грязевых ванн, обертываний водорослями, а также милой их сердцу охоты на хватающих червей. Но пилотирование в атмосфере планеты затрудняет тот факт, что аборигены предпочитают летать, а не ходить. Потому и каравеллы хаттов, и корабли иных гостей планеты вынуждены пользоваться установленными коридорами, чтобы избегать серьезных жертв среди тойдарианцев.

Аборигены планеты известны как ловкие и прижимистые торговцы, помощники и союзники хаттов. Но некоторые из них оставляют миры Пространства Хаттов и ищут удачу по иным планетам Галактики. Будучи долгое время в стороне от общегалактических взлетов и падений, Тойдария не избежала нападения юужань вонгов на Пространство Хаттов и, кроме того, оказала удивительно стойкое сопротивление захватчикам.

Тритон

Сектор на карте: М-18
Рельеф: пустыня
Диаметр: 7 120 км.
Продолжительность дня: 18 стандартных часов
Продолжительность года: 285 дней по местному времени
Население: 3 миллиона
Раса-абориген: тритониты
Процентное соотношение рас: тритониты (97%), другие (3%)
Язык: тритонитский, основной
Государственный строй: теократия
Экспорт: нет
Импорт: нет
Система/звезда: Тритон/Тритон

Планета	Тип планет	Луны
Тритон	Земной рельеф	3
Сияние Гактимуса	Астероидный пояс	—

Желтая пустыня, ослепительная из-за солнечных лучей, отражающихся от твердой песчаной корки – вот что такое Тритон. У этой планеты нет ничего примечательного, кроме ее расположения: целый клубок гиперпутей сектора Майагил проходит именно через нее. Луны Тритона – пропускной пункт для всех товаров, идущих по направлению к Кольцу, то есть, секторам Слуис, Элруд и скоплению Минос. А, из-за вмешательства Империи, местная таможня постепенно стала чем-то вроде локального феномена.

В какой-то момент своей истории, насекомовидные тритониты сформировали умеренный культ вокруг учения загадочной личности, известной под именем Гактимус. (Даже лучшие ученые-религиоведы галактики продолжают спорить, был ли он на самом деле). Тритониты, предлагающие путешественникам его трактаты, написанные на флимсипласте – частая картина в космопортах планеты, но все это ничто по

сравнению с происходящим на трех лунах. Там гости должны заплатить взнос, равный цене перевозимых ими товаров; и, пока они вынуждены проводить несколько дней в ожидании, тритониты цитируют трактаты Гактимуса в надежде обратить тех в свою веру.

Любые стимулирующие вещества на Тритоне запрещены законом - из-за чего путешественники вынуждены либо проводить время на борту собственных кораблей, либо с грустным видом пить очищенную воду или сок в местных кантинах. Отсюда происходит поговорка «мертвее, чем луна Тритона». Тем не менее, отсутствие развлечений на планете делает ее привлекательной для тех, кто сознательно решил завязать с вредными привычками, а равно для туристов, любящих все странное и необычное.

Тунд

Сектор на карте: U-8, Внешнее Кольцо
Рельеф: ранее – джунгли, реки; сейчас – радиоактивная пустыня
Диаметр: 12 190 км.
Продолжительность дня: 48 стандартных часов
Продолжительность года: 1770 дней по местному времени
Население: ранее – 18 миллионов; сейчас - нет
Раса-абориген: ранее – ситхи, тунги; сейчас - нет
Процентное соотношение рас: ранее – ситхи (7%), тунги (73%); сейчас – недоступно
Язык: ранее – ситхский, траммик; сейчас – нет
Государственный строй: ранее – магократические группировки; сейчас – нет
Экспорт: нет
Импорт: нет
Система/звезда: Тунд/Тунд

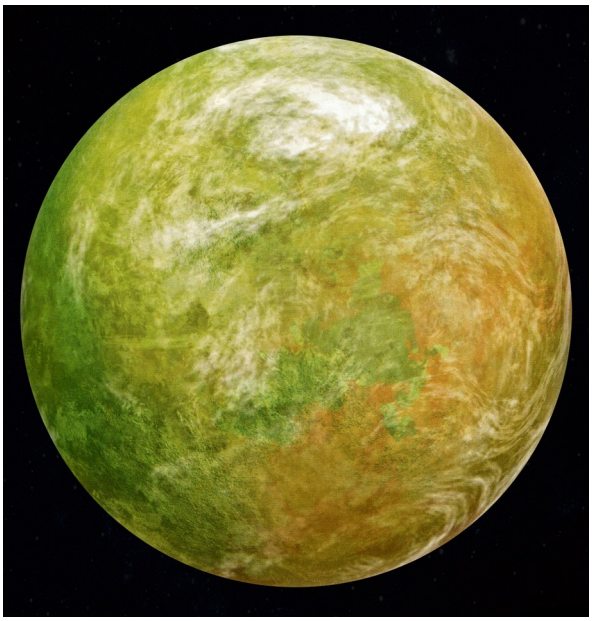
Планета	Тип планет	Луны
Тунд	Земной рельеф	0

Тайный мир секретов и теней, когда-то Тунд был увит толстолистыми лозами и кишел множеством членистоногих с твердыми панцирями. Теперь это безжизненная, отравленная радиацией пустыня. Примерно в 28 000 г. ДЯБ, следом за освобождением ситхов от хозяев-раката, Тунд стал местом изгнания еретиков расы. Исходя из отдаленного расположения планеты относительно границ Империи Ситхов, первые суда, доставившие изгнанников, должны были обладать ракатанским гипердвигателем; а, значит, они нашли планету благодаря отчетливой силовой подписи.

Чистокровные ситхи столетиями обитали на Тунде, а в 6900 г. ДЯБ, после захвата темными джедаями Ситхского Пространства, к ним присоединились полукровки. Планета избежала разорений, которые случились на других мирах во время Великой Гиперпространственной Войны, и там же возникла уникальная секта чувствительных к Силе темных адептов – Колдунов Тунда.

В 45 г. ДЯБ несколько комет пролетели мимо Тунг’ла, отравляя атмосферу. Именно тогда множество тунгов перебралось в соседнюю систему, пользуясь густыми джунглями и малой заселенностью планеты. Колдуны, недаром слывшие отшельниками, не одобрили подобного соседства, и сообщения о преследовании тунгов дошли до Республиканского Сената. Палпатин всячески поддерживал образ шарлатанов, сложившийся у широкой публики касаемо адептов Силы Тунда, - а его агенты тем времени рыскали по планете в поисках тайн чистокровных ситхов.

Последние дни Тунда пришлись на 5 г. ДЯБ, когда Рокур Гепта – маленький, похожий на улитку крок, способный насылать иллюзии – убил всех членов секты и присвоил накопленные ими знания. Получив искомое, он уничтожил все живое на планете с помощью таинственного «живого огня», вызванного электромагнитной торпедой.



Утапау

Сектор на карте: N-19
Рельеф: лесистые районы, карстовые воронки
Диаметр: 12 900 км.
Продолжительность дня: 27 стандартных часов
Продолжительность года: 351 стандартный день
Население: 351 стандартный день
Раса-абориген: пау’аны, утаи
Процентное соотношение рас: утаи (70%), пау’аны (30%)
Язык: пау’ан, утай, основной
Государственный строй: корпоративное правительство
Экспорт: руда, космические корабли
Импорт: продукты питания, технологии
Система/звезда: Утапау/Утапау

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Персосо	Раскаленные скалы	12
Тактос	Раскаленные скалы	4
Унистрос	Земной рельеф	0
Утапау	Земной рельеф	0
Флосс	Ядовитые скалы	0
Барбилли	Газовый гигант	8
Чем	Газовый гигант	4

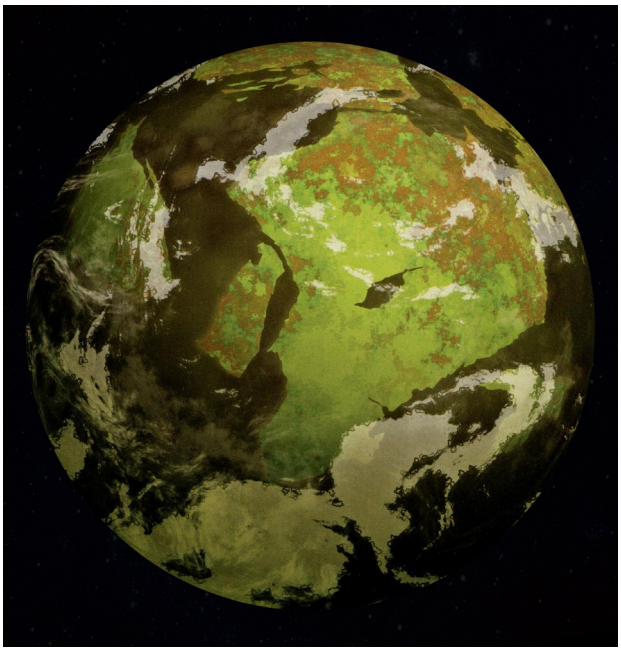
Утапау – одинокая обжитая планета Внешнего Кольца, застывшая в туманности между основными гипертрассами, чем и объясняется ее изолированное положение. Если взглянуть на нее из космоса, то можно увидеть безжизненные пустоши и редкую поросль, однако в глубоких

«шахтах», уходящих в планетарную кору, находится достаточно горизонтальных поселений.

На Утапау обитают сразу две разумных расы. Высокие и худые пау’аны занимаются инфраструктурой космопортов; благодаря своеобразной внешности, они получили прозвище «древние». Обладателей жучиных глаз – утаи – дразнят «коротышками» из-за маленького роста, а работают они погонщиками скота, персоналом ветряных мельниц – одним словом, занимаются физическим трудом, необходимым для жизнеобеспечения планеты.

Когда-то разделенные географически, две цивилизации объединились в тот момент, когда пау’анам пришлось спускаться под землю в надежде спастись от бушующих на поверхности ветров. Теперь же на стенах обитаемых колодцев находятся жилые дома, посадочные корабельные площадки и электростанции, в которых причудливо сочетаются архитектурные традиции пау’анов и утаи.

Поверхность Утапау похожа на высохшую кость. Вся вода планеты заключена в подземном океане, простирающемся от полюса до полюса. Подземные полости, вымытые толщею воды, повлияли на формирование колодцев на поверхности, равно как и широких пещер с месторождениями руды. Местную фауну можно встретить даже в самых труднодоступных уголках планеты: разнообразные виды включают в себя и глубоководных чудовищ, и длиннокрылых дактиллионов, парящих над термальными источниками, и карабкающихся по стенам ящероподобных варактилов.



Столица Утапау, Пау Сити, является резиденцией компании Buuper Torsckil Abbey Devices, производящей боевые истребители Поракс-28 для планетарного флота. Однако обитатели планеты всегда старались поддерживать нейтралитет в галактических конфликтах – и в Войны Клонов они вмешались только после того, как генерал Гривус объявил их родину владениями сепаратистов. Администратор коспоморта Тион Медон поприветствовал прибывший на Утапау отряд Оби-Вана Кеноби, а воины планеты честно помогали им в борьбе.

Однако республиканские войска из освободителей очень скоро превратились в оккупантов (позднее станет известно, что Палпатин распорядился сделать на планете один из тайных складов). Менод и его преемники сначала находились во власти имперского моффа, а затем – людей из семьи Фей. После Битвы за Эндор, вновь освобожденная Утапау стала частью Новой Республики.

Фелуция

Сектор на карте: R-6
Рельеф: джунгли
Диаметр: 9 100 км.
Продолжительность дня: 34 стандартных часа
Продолжительность года: 231 день по местному времени

Население: 8,5 миллиардов
Раса-абориген: фелусиане
Процентное соотношение рас: госсамы (90%), другие (10%), неизвестное число фелусианцев
Язык: основной, фелусианский, госсам
Государственный строй: корпоративное правительство
Экспорт: экзотические растения
Импорт: продукты питания, высокие технологии, топливо
Система/звезда: Фелуция/Феликс

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Коксиа	Раскаленные скалы	1
Брембо	Вулканические скалы	0
Албата Инг	Земной рельеф	0
Фелуция	Земной рельеф	2
Фарасу	Газовый гигант	9
Ямайм	Газовый гигант	32
Тсутаи	Газовый гигант	13
Имей	Ледяная сфера	3

Леса Фелуции похожи на сплошную яркую галлюцинацию. Там возвышаются невероятные цветы, чьи лепестки поблескивают всеми возможными оттенками радуги. И ни одна цивилизация, прибывшая на планету с целью колонизировать ее, так и не смогла угомонить ни рост диких грибов, ни скопления плотоядных бактерий.

Живущая по своим законам флора Фелуции включает гигантские деревья размером с небоскреб, фосфоресцирующие лишайники, взрывные растения, стреляющие спорами, отравленные «шарики», мягкие наощупь, и плотоядные соцветия, хватающие добычу клейкими усиками. Ее парниковая атмосфера впитала в себя запахи пыльцы и разложения. Сложно поверить, но животные Фелуции еще страннее, чем растения: у них нередко отсутствует скелет, и выглядят они словно желе, сквозь которое просвечиваются внутренности. Слизни (включая гигантского гелагруба) оставляют липкие следы под шляпками грибов, трубчатые черви извиваются в горячих заливах, а маленькие призмоподобные «птицы» рыскают в поисках летающих по воздуху семян.

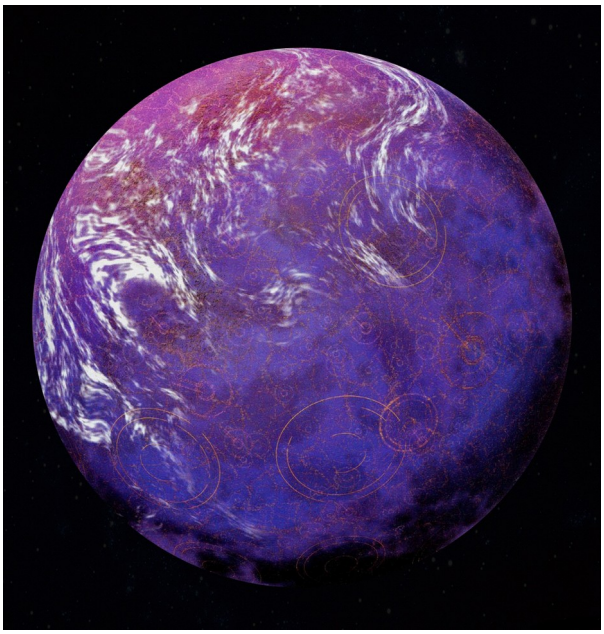
Глубоко в джунглях планеты зародилась своя разумная раса, однако чувствительные к Силе фелусиане не желают контактировать с внешним миром. Первые пришельцы ступили на Фелуцию около 27 000 г. ДЯБ, в лице организации госсамских исследователей, использующих уже давно забытый вращающийся двигатель. Когда планету объявили владениями госсамов, туда сразу же устремились переселенцы; за последующие тысячелетия на Фелуции возникло множество колоний данной расы, в основном, являющиеся курортными городками для любителей экзотики.

Далеко не все из них дожили до нынешнего времени: часть поселений исчезла под напором неистребимой флоры, часть была захвачена фелусианами, что, впрочем, не смутило последующие поколения колонизаторов. К началу Войн Клонов, Фелуция достигла пика заселенности, а в крупных городах, таких как Квай Теоу и Нианго, насчитывались миллионы постоянных жителей.

По той причине, что Торговая Гильдия выбрала планету своей главной резиденцией, Фелуция стала мишенью для республиканских войск. Кроме того, канцлер Палпатин причисли ее – наряду с Майгито и Салюкемай – к так называемой «триаде зла». Выйдя на след Шу Маи, главы Торговой

Гильдии, силы Республики преследовали ее до тех пор, пока она не покинула Фелуцию, отравив систему водоснабжения.

Фондор



Сектор на карте: L-13
Рельеф: города
Диаметр: 9 100 км.
Продолжительность дня: 31 стандартный час
Продолжительность года: 412 дней по местному времени
Население: 5 миллиардов
Раса-абориген: люди
Процентное соотношение рас: люди (75%), херглики (11%), салластанцы (3%), деваронцы (2%), другие (2%)
Язык: основной
Государственный строй: власть гильдий
Экспорт: космические корабли, технологии
Импорт: продукты питания, потребительские товары, части механизмов
Система/звезда: Фондор/Фондор

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Фалиар	Раскаленная сфера	0
Фондорский пояс I	Астероидный пояс	—
Фондорский пояс II	Астероидный пояс	—
Фондор	Земной рельеф	6
Фондорский пояс III	Астероидный пояс	—
Мзен	Газовый гигант	11
Фондорский пояс IV	Астероидный пояс	—

Фондор – планета, расположенная среди Свободных Миров сектора Тапани, которая долгое время оставалась одной из самых важных верфей галактики.

Пройдя полную индустриализацию где-то за тысячелетие, она была буквально окольцована ремонтными доками и посадочными площадками. Ее поверхность представляет собой хаотичное скопление заводов, охлаждающих башен и бараков для рабочих, кое-где нарушаясь следами горнодобывающих работ и сетью офисных комплексов, которые принадлежат древнему правительству планеты – Фондорской Гильдии Кораблестроителей. Получившие увольнение рабочие стекаются на песчаные улицы Фондор сити, где вскоре расстанутся со своими кредитами за право вкусить многочисленные запретные плоды.

Население Фондора очень незначительно как для промышленной планеты: это – очередное доказательство масштабов автоматизации, к которой так стремилась Гильдия. Большинство наземных заводов работают в автономном режиме, контролируемые искусственными интеллектами, а множество дроидов-рабочих выполняют их задания. Фондор не только закупает специальные машины, но и производит собственные. Некоторые дроиды

производятся под надзором галактических специалистов; другие же – просто рабочие механизмы без излишеств.

Во время Войн Клонов, Гильдия стала одним из незначительных членов ТехноСоюза, однако мало кто из фондорцев поддерживал идеи сепаратистов. В итоге, вклад планеты оказался очень мал. Империя национализировала Фондор к началу Явинской Битвы, но не тронула Гильдию: ее задачей на тот момент была разработка «Исполнителя» - флагмана Дарта Вейдера и первого судна в линейке Супер Звездных Разрушителей. На время строительства были перекрыты все путы к звездной системе – добраться до нее можно было только по новому секретному маршруту, идущему от Гандила, что в Мирах Ядра. Последней горькой каплей стал тот факт, что работа над остальными Разрушителями была передана Куату.

Однако злость за присвоение свободных Миров (ставших подсектором Шапани) и, особенно, разработку «Исполнителя» вскоре выплеснулась на Империю сполна. Уже после Эндорской Битвы, контроль над Фондором (предположительно, с внутренней помощью) захватил Альянс. Юужань вонги напали на планету, но все планы захватчиков перемешал залп станции «Балансир» - заодно уничтожив большую часть защитников системы, в лице Хапанского флота. Планета поддержала кореллианцев в последующем Кризисе и стала местом одной из главных его битв. Именно здесь силы Галактического Альянса разделились на тех, кто пошел за главой государства Ча Ниаталь, и тех, кто поддержал Дарта Каэдуса – новообращенного Джейсена Соло. Кроме того, Фондор служит штаб-квартирой Ниаталь вплоть до смерти Каэдуса и, как следствие, окончания конфликта.

Покрытая джунглями луна Налластия – полная противоположность фондорским километрам бесконечного металла. Ее обитатели считают священным долгом оберегать природу, и все их попытки выйти на переговоры с Гильдией оказывались тщетными.

Хейпс

Сектор на карте: M-11
Рельеф: города, леса, горы
Диаметр: 12 254 км.
Продолжительность дня: 22 стандартных часа
Продолжительность года: 240 дней по местному времени
Население: 8 миллионов
Раса-абориген: люди (хейпанцы)
Процентное соотношение рас: люди (100%)
Язык: хейпанский, основной
Государственный строй: наследственная матриархальная монархия
Экспорт: нет
Импорт: продукты питания, высокие технологии
Система/звезда: Хейпс/Хейпс

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Хейпс	Земной рельеф	7
Каван	Земной рельеф	0

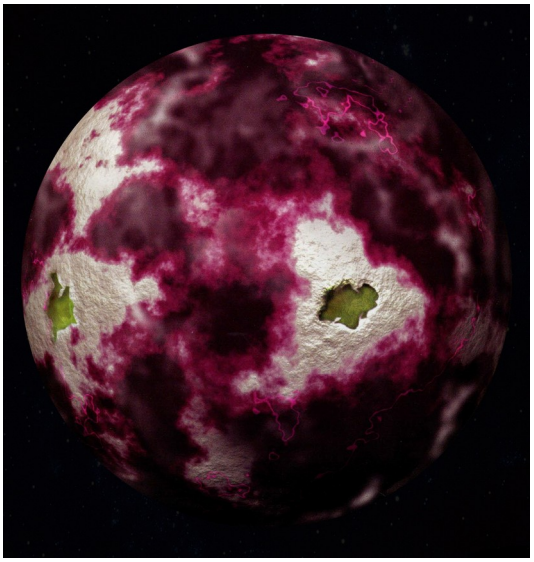
Хейпс - центр изолированного, управляемого женщинами Хейпанского звездного скопления. Это красивая планета, покрытая густыми лесами, утопающими в небе горными вершинами и безупречно чистыми городами и заводами. Однако такие культурные традиции могут отпугнуть представителей других народов – ведь на планете должна поддерживаться чистота, которую сочтут невероятной в любом другом цивилизованном мире.

Хейпс – бюрократический центр звездного скопления; по закону, все финансовые операции должны проводиться только здесь. В результате, остальные 62 планеты, входящие в состав Консорциума, были вынуждены открыть свои посольства, а все крупные компании – основать представительства. Столица Хейпса – Та'а Чум'Дан, резиденция королевы-матери; хотя, на самом деле, правительница обитает в величественном Дворце Фонтанов на утесе, откуда открывается живописный вид на город.

За пределами хейпанских городов, по лесам и горам свободно бродит живность – как и тысячи лет тому назад, когда на планету впервые приземлились лореллианские рейдеры. Охота строго регулируется лично королевой-матерью, и то же самое касается процветающей на Хейпсе рыбозаготовли.

Гости планеты могут убедиться, что, благодаря семи лунам и туманностям, сияющим в их небесах, на Хейпсе никогда не бывает ночей в привычном смысле слова. Именно поэтому хейпанцы очень плохо видят в темноте – а большинство из них находят ее пугающей. Данная особенность была увековечена в пословице, где речь идет о безделушках: «Красота хейпанцев не дает им возможность видеть в темноте».

Хоногр



Сектор на карте: Т-10, Внешнее Кольцо
Рельеф: Пустынные равнины
Диаметр: 10 440 км.
Продолжительность дня: 23 стандартных часа
Продолжительность года: 208 стандартных дней
Население: 10 миллионов
Раса-абориген: ногри
Процентное соотношение рас: ногри (100%)
Язык: хоногрский
Государственный строй: клановое общество
Экспорт: телохранители, наемные убийцы
Импорт: продукты питания, вода, технологии, медицинские препараты

Система/звезда: Хоногр/Хоногр

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Логру	Расплавленные скалы	1
Унгр	Токсические скалы	4
Гоэттар	Безвоздушная планета	3
Хоногр	Земной рельеф	3
Анделич	Газовый гигант	5
Филдрост	Газовый гигант	15
Кутулл	Ледяная сфера	0

Хотя ногри широко известны жителям галактики как беспощадные наемные убийцы, их родина, Хоногр, стала символом жизни и надежды для местных обитателей, находящихся на грани исчезновения.

Когда-то планета буквально кишела живностью, среди которых приземистые, жилистые ногри заняли вершину пищевой цепочки. Со временем раса объединилась в матриархальные кланы, а, благодаря своей технике рукопашного боя, они могли не бояться даже тех существ, которые были в пять раз больше самих ногри. Примерно в 30 000 г. ДЯБ Хоногр привлек к себе внимание Бесконечной Империи Раката, однако до нынешнего времени дошло слишком мало свидетельств, предположительно, недолгой оккупации. К началу Войн Клонов общество ногри делилось на сотни различных кланов. Среди них - Великий Клан, правящий городом Нистао, что расположен в северной части единственного, сплошного континента.

В 20 г. ДЯБ исследовательское судно сепаратистов «Гахенна» проиграло схватку с республиканским крейсером. Как результат – падение в один из многочисленных лесов планеты и протечка емкостей с трихексалоном, летучим дефолиантом, применявшимся в качестве биологического оружия. Рыцарь-джедай Аайла Секура попыталась остановить надвигавшуюся катастрофу, однако Республика не оказала ей никакой поддержки. В течение нескольких недель экология планеты была безнадежно испорчена; в течение нескольких месяцев ногри стали в больших количествах умирать от истощения.

Как раз в это время на уже почти погибших землях появился Дарт Вейдер – черная фигура в только-только сделанном кибернетическом костюме, ставшая для ногри объектом поклонения. В обмен на их службу в качестве имперских наемных убийц, Вейдер пообещал спасти народ от вымирания, восстановив экологию планеты.

Однако своего обещания он не сдержал. Вместо того чтобы заняться восстановлением плодородного слоя, имперские дроиды только помогли ногри «очистить землю», таким образом, усугубив царивший голод. После смерти Вейдера раса продолжила служить гранд-адмиралу Трауну – до тех пор, пока, в 9 г. ПЯБ, они не узнали о судьбе родной планеты. Расквитавшись с чиссом, ногри вынуждены были сами решать скопившиеся к тому времени проблемы. Некоторые из них сохранили клятву верности Вейдеру и перешли на службу к его дочери Леи Органе Соло в качестве телохранителей, в то время как иные гектар за гектаром возрождали неплодородные земли своей родины.

Хот

Сектор на карте: K-18
Рельеф: снежные равнины, горы
Диаметр: 7 200 км.
Продолжительность дня: 23 стандартных часа
Продолжительность года: 549 дней по местному времени
Население: нет
Раса-абориген: отсутствует

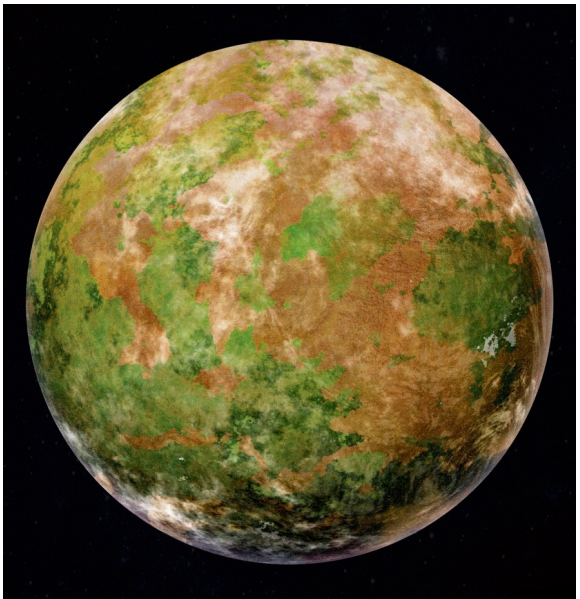
Процентное соотношение рас: недоступно
Язык: нет
Государственный строй: нет
Экспорт: нет
Импорт: нет
Система/звезда: Хот/Хот

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Шрон	Вулканический мир	0
Биош	Безжизненные скалы	0
Нушк	Метановое море	4
Йхас	Газовый гигант	24
Ордаж	Газовый гигант	17
Хот	Земной рельеф	3

Системы, подобные Хоту, встречаются в галактике почти на каждом шагу: множество бесплодных миров и пустых скал, где нечем поживиться и где могут обитать разве только немногочисленные обреченные на это. Планета слишком удалена от цивилизованных миров, здесь царит суровый климат, а также нередки метеоритные дожди. Наиболее пригодные для жизни территории находятся в районе экватора, где глубокие трещины дают доступ к сети пещер, образовавшихся во льду и камне благодаря до сих пор активному ядру планеты. Пласты льда в южном полушарии Хота скрывают под собой огромной океан; приливная сила местных лун иногда раскалывает лед, выпуская на волю мощные соляные гейзеры, которые в скором времени превращаются в замершие арки и шпили.

Однако даже суровая природа – не помеха для живых существ: по снежным равнинам планеты бегают стада тонтонов, за которыми охотятся хищники-вампы. Царапальщики льда и хотские боровы блуждают в поисках еды, какую только могут раздобыть, а снежные черви прокладывают путь через замерзшие соляные шпили, разыскивая попавшие в ловушку водоросли. По слухам, глубоко в экваториальных трещинах находится логова дракона-слизня, питающегося ценным лумни-спайсом.

Люк Скайуокер и СЗРО ступили на поверхность Хота незадолго после Битвы при Явине. Руководство Альянса решило, что это будет идеальным местом для базы: оно находилось возле Кореллианского Торгового Маршрута, однако сюда редко кто-то долетал. Повстанцы были не первыми, кто хотел использовать Хот в качестве убежища: многие контрабандисты, пираты и прочие личности уже побывали здесь (на самом деле, База Эхо когда служила логовом пирата-мон каламари, Салмакка). Альянсу удалось задержаться на поверхности не намного дольше, чем их предшественникам – в конце концов, имперский разведывательный зонд обнаружил их присутствие, и повстанцам пришлось эвакуироваться, неся серьезные потери в боях со снежными штурмовиками и АТ-АТ.



Шадда-Би-Боран

Сектор на карте: О-18
Рельеф: равнины, болота
Диаметр: 9 100 км.

Продолжительность дня: 16 стандартных часов
Продолжительность года: 271 день по местному времени
Население: 47 миллионов
Раса-абориген: шадда-би-бораны
Процентное соотношение рас: шадда-би-бораны (93%), другие (7%)
Язык: шадда-би, основной
Государственный строй: теократия
Экспорт: ткани
Импорт: нет
Система/звезда: Шадда-Би-Боран/Шадда

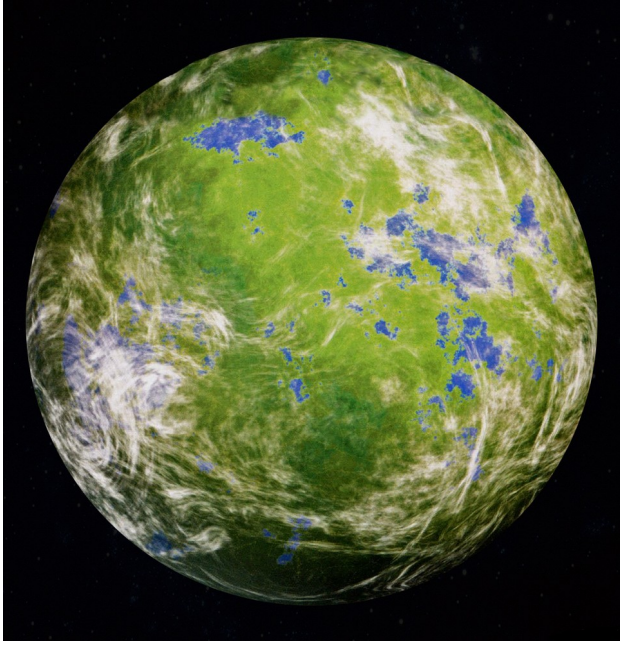
Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Фиджили	Пустыня	1
Шадда-Би-Боран	Земной рельеф	3
Слезы Зилуна	Астероидный пояс	—
Чунно-ка-Али	Бесплодные скалы	0
Шадда-Ул-Хару	Газовый гигант	8
Шадда-Ул-Морн	Газовый гигант	5
Усти	Ледяная сфера	1

Порой никакие кредиты, вкупе с добрыми намерениями, не могут изменить эту галактику, живущую по своим, подчас жестоким законам. Тысячелетия назад звезда Шадда в скоплении Би-Боран разрослась до красного гиганта и отбросила внешние слои, образовав светящиеся дорожки газа, названные Туманностью Шадды. Остыв, она со временем превратилась в белого карлика – типичный сценарий затяжного взрыва, нередко повторяющийся в разных уголках галактики. Однако на этот раз последствия были печальны: на Шадде-Би-Боране проживала раса примитивных, миролюбивых существ, управляемых кастой солнечных жрецов – и эта цивилизация была приговорена к исчезновению.

Когда необходимая для жизни радиация Шадды начала вспыхивать и угасать, на планете катастрофически изменился климат и начались разрушительные землетрясения. В последние годы существования Республики, астрофизики сделали неутешительный прогноз: вскоре звезда будет излучать слишком мало радиации для поддержания всего живого, а потому Шадда покроется льдом и растеряет собственную атмосферу. И, что самое ужасное, шадда-би-боранцы не подлежат эвакуации – только их родное солнце способно активировать ферменты, очищающие кровь от токсинов.

Платки и повязки, изготовленные из местного шелка ручной работы, стали обязательными атрибутами для всех, кто хотел выразить свою заинтересованность судьбой планеты, в то время как ученые бились над иными способами активации фермента и поисками подходящей звездной системы. В 38 г. ДЯБ, в самый канун гибели планеты, добровольцы Движения за Помощь Беженцам – среди которых была молодая набуанка по имени Падме Наберри – обыскивали звездные системы в поисках хоть какой-нибудь альтернативы для жителей Шадды-Би-Борана.

Однако все попытки оказались тщетными. Когда последний корабль, предназначенный для беженцев, покинул уже ледяную поверхность планеты, на нем не было ни единого шадда-би-боранца. Оставшаяся сотня представителей отказалась быть погруженной в стазис или пережить карбонитовую заморозку на то время, пока не закончатся исследования. В течение нескольких месяцев после катастрофы, раса навсегда исчезла с лица галактики.



Эндор

Сектор на карте: H-16
Рельеф: леса, саванны, горы
Диаметр: 4 900 км.
Продолжительность дня: 18 стандартных часов
Продолжительность года: 402 стандартных дня
Население: неизвестно
Раса-абориген: эвоки, юззумы
Процентное соотношение рас: эвоки (95%), юззумы (4%), другие (1%)
Язык: эвокский, юзземский, саньяссанский, основной
Государственный строй: племенной
Экспорт: медицинские препараты, продукты питания
Импорт: нет
Система/звезда: Эндор/Иблим

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Эндор	Газовый гигант	9
Элоджи	Бесплодные скалы	0
Меджиддо	Бесплодные скалы	0
Дор	Бесплодные скалы	0

Лесная Луна Эндора – маленькая зеленая сфера, вторая из девяти лун, окружающих газового гиганта с серебристыми полосами, которого сами эвоки называют Тана (доклады, гласящие, что он был уничтожен в ходе катаклизма, не имеют ничего общего с реальностью, а данный феномен получил имя «Обман Эндорской луны»). Гравитация здесь гораздо меньше, чем стандартная, а местная экосистема изобилует жизнью, включая целых три разумных расы. Кроме того, сюда нередко попадают жертвы кораблекрушений: ближний космос буквально кишит гиперпространственными аномалиями, повреждающими судна Саньяссы и Зорбии, а также пришельцев из куда более отдаленных миров.

Эвоки, наиболее известные обитатели Лесной Луны, - похожие на медведей маленькие, всеядные гуманоиды, обитающие на гигантских деревьях. Они пользуются примитивными технологиями, однако это не мешает им быть находчивыми конструкторами и умелыми охотниками, что и испытали на себе имперские войска во время Битвы за Эндор. Во времена Новой Республики, немало эвоков покинуло планету, выучившись говорить (хотя и со скрипучей интонацией) на основном и найдя свое призвание в качестве стрелков на космических судах. Миролюбивые юззумы, обитающие на равнинах и в лесной подстилке, известны своими длинными ногами, развитыми голосовыми связками и острым слухом. У них потрясающие певческие данные, а потому неудивительно, что некоторые юззумы – например, Джо Йоуза, один из Оркестра Макса Ребо – стали весьма успешными вокалистами. Гораксы – раса, которую считают лишь легендой, однако они на самом деле существуют. К счастью, эти свирепые, полуразумные гиганты очень редки.

До Эндорской Битвы на луну попадали лишь жертвы кораблекрушений, беженцы и паломники. После гибели Палпатина на второй Звезде Смерти,

здесь какое-то время находилась повстанческая база. Захватчики-нагаи отбили у Альянса территорию, однако вскоре сюда потянулись торговцы, разведчики, шахтеры, охотники за редкостью и даже небольшие туристические группы. Эндор, однако, был настолько удален от остальной цивилизации, что интерес к нему постепенно начал угасать; через пятнадцать лет после триумфа Альянса, только маленький торговый порт связывал луну с остальной галактикой.

Эриаду

Сектор на карте: M-18
Рельеф: индустриальный городской пейзаж, пустоши
Диаметр: 13 490 км.
Продолжительность дня: 24 стандартных часа
Продолжительность года: 360 дней по местному времени
Население: 22 миллиарда
Раса-абориген: люди и множество других гуманоидных существ
Процентное соотношение рас: люди (86%), другие (14%)
Язык: основной
Государственный строй: имперское правительство
Экспорт: компьютерные технологии, промышленные товары, ткани, дроиды
Импорт: продукты питания, медицинские препараты, руда ломмит
Система/звезда: Эриаду/Эриаду

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Мунтиаду	Расплавленные скалы	0
Джаруна	Вулканические скалы	0
Эринар	Вулканические скалы	1
Эриаду	Земной рельеф	1
Тарастра	Газовый гигант	7
Келлиаду	Ледяная сфера	0

Говорят, что Эриаду – типичный представитель Миров Ядра во всем, кроме местоположения. Однако, несмотря на нахождение в самых что ни на есть Внешних территориях, она занимает наиболее престижное и значимое, с экономической и стратегической позиций, место во всей галактике: на пересечении Хайдианского Пути и Торгового Маршрута Риммы (не упоминая двух меньших, но тоже важных гипертрасс – Пробега Липсек и Маршрута Янкирк).

Эриаду – сильно загрязненная индустриальная планета, с огрубевшей почвой и неглубокими морями. Долгие годы она была более известна благодаря изысканным украшениям из ракушек, нежели экономическому росту – однако все изменилось при правлении Квинтад, пяти могущественных и амбициозных корулагских семей, прибывших на Эриаду около 900 г. ДЯБ. Квинтад – чьей самой известной ветвью является клан

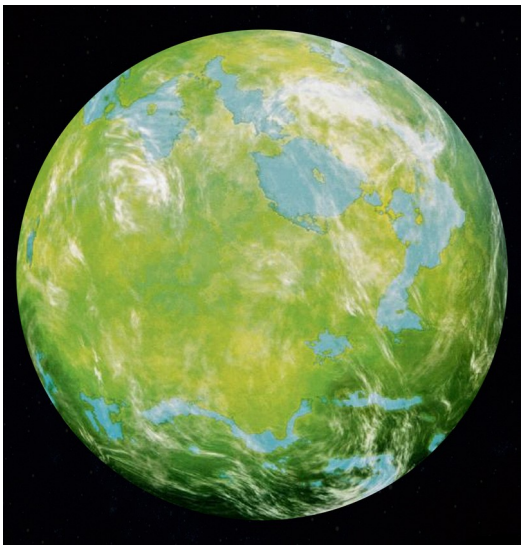
Таркинов – сделали планету промышленным гигантом, широко известным своими верфями, надеясь вскоре обратить ее в «Корусант Внешнего Кольца». И этим мечтам суждено было стать реальностью: со временем уже мало кто ассоциировал планету с украшениями (и не зря – местные дрейфующие моллюски считаются вымершим видом, так как стремительное окисление морей стало растворять их раковины).

Войны Клонов затронули Эриаду напрямую. Оплот Республики в секторе, контролируемом сепаратистами, она служила штаб-квартирой Великой Армии Сесвенны, находящейся под контролем Уилхуффа Таркина. Вслед за возникновением Империи, Великая Армия Сесвенны была реорганизована, что и сделало Таркина самым влиятельным человеком во Внешнем Кольце.

Когда-то горячий сторонник Империи, Эриаду, тем не менее, охотно стала членом Новой Республики – по той простой причине, что экономические соображения, в итоге, перевесили политические разногласия. Планета не стала объектом внимания юужань вонгов, и даже смогла извлечь из него пользу, став еще сильнее и влиятельнее.

Многие жители Эриаду болезненно реагируют на тему своего географического положения. Их произношение даже «более центральное, нежели в центре», а любую, даже самую безобидную ремарку по поводу Кольца они воспринимают как потенциальное оскорбление.

Явин 4



Сектор на карте: P-6
Рельеф: джунгли, тропические леса
Диаметр: 10 200 км.
Продолжительность дня: 24 стандартных часа
Продолжительность года: 4 818 стандартных дней
Население: нет постоянных жителей
Раса-абориген: нет
Процентное соотношение рас: недоступно
Язык: нет
Государственный строй: нет
Экспорт: нет
Импорт: нет

Система/звезда: Явин/Явин

Планеты	**Тип планет**	**Луны**
Фидданл	Раскаленные скалы	0
Стройкетси	Остановившаяся комета	0
Явин	Газовый гигант	26

Явин 4 – покрытая джунглями луна, расположенная в неприметной системе, далеко за пределами всех крупных гипертрасс. Однако, несмотря на это, Сила будто бы специально выбрала ее среди множества других и наделила особым статусом. Немало событий, произошедших на Явине 4 или в непосредственной от него близости, пошатнули целую галактику: решающая битва между джедаями и ситхами; повстанческий рейд, в ходе которого была уничтожена Звезда Смерти; рождение Нового Ордена Джедаев, готового помочь возрождающейся Республике; и, в конце концов, зарождение ереси, замедлившей победное шествие юужань вонгов.

Впрочем, даже если бы не это, Явин 4 все равно бы представлял интерес благодаря богатой фауне и флоре. Его поверхность покрыта деревьями массасси, с густыми кронами и загнутыми кверху ветками. Эти гигантские растения служат опорой для ползущего папоротника и туманных орхидей, а их кора и листья подпитывают растущие у оснований кусты голуболистника. Вуламандры, шепчущие птицы, стинтарилы, морские черти, жуки-пираньи и ринуипы обитают на планете бок о бок со странными созданиями, когда-то давно созданными в ходе ситхских опытов.

Явин 4 образовался из раскаленного металлического ядра с толстой, неподвижной силикатной корой. Суша представлена четырьмя континентами, занимающими 67% всей поверхности. Они, по большей части, покрыты бесконечными джунглями, хотя встречается и несколько горных хребтов, таких как горы Юнтех, чьими выдающимися точками служат вулканы Николо и Борунди. Когда на луну впервые прибыли разведчики из колонии Вейтин, они дали названия всем четырем континентам – Старлофт, Свиввен, Кус и Ветийн – и вскоре покинули ее.

Кроме того, на поверхности Явина 4 находятся шесть связанных между собой океанов, покрывающих оставшиеся 33% территории. Здесь также есть большое море, со всех сторон окруженное сушей. Будучи довольно молодым миром, крошечная зеленая луна переживает существенную геотермальную активность. С вершин вулканов стремительным потоком бегут реки, вскоре замедляя течения. На луне существует два четких сезона: сезон дождей, отмеченный сильными ливнями, и относительно засушливый период.

Первым, кто поселился на Явине 4, был ситхский лорд Нага Садоу и его приспешники, среди которых – воины-ситхи под названием массасси. По окончанию Ситхских Войн, джедаи преследовали изгнанника Экзара Куна до самой поверхности планеты и выжгли большую часть джунглей в ходе орбитальной бомбардировки. Позднее они компенсируют ущерб, создав подземную станцию терраформирования. Кроме того, они уничтожили все сведения о луне, желая уберечь галактику от ее темного наследия. Разведчики, пришедшие из Хайдианского Пути, открыли систему заново; причина тому – поиск камней Коруска, обнаруженных, в итоге, в глубинах газового гиганта. Во время Галактической Гражданской Войны, покинувшие Дантуин повстанцы организовали базу в руинах Великого Храма массасси. Вскоре их новое местоположение стало известно, и над луной нависла Звезда Смерти – однако Люку Скайуокеру удалось одним точным выстрелом избавиться от страшной угрозы.

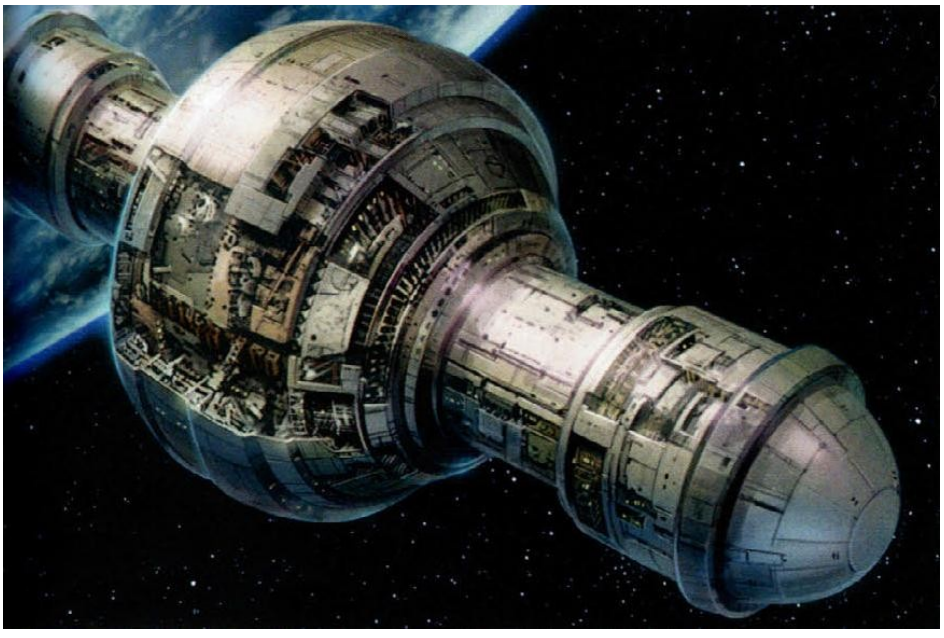
Вскоре Явин 4 был заброшен. Почти десятилетие он жил своей собственной жизнью, а затем, после возвращения Скайуокера, здесь появилась Академия джедаев. Продержалась она тоже ровно десять лет, до тех пор, пока юужань вонги не сделали луну колонией касты формовщиков. Попав в ловушку на Явине 4, джедай Анакин Соло помог обрести искупление опозоренному, случайно дав толчок для создания культа Джиидай, со временем подорвавшего верования захватчиков.

Часть III

Атлас галактической истории

Дореспубликанские цивилизации

Несмотря на заявления многих жителей Корусанта, история галактики не началась с момента создания Республики. И хотя она просуществовала двадцать пять тысяч лет, на деле, Республика – одно из новейших межзвездных объединений, неисчислимое количество которых находится на галактической спирали. Лучший способ понять, что представляли эти давно исчезнувшие цивилизации, - взглянуть на сохранившиеся артефакты. И нет в галактике предметов удивительнее, чем созданные Небожителями.



Строительство станции «Балансир».

О самих Небожителях известно лишь, что они обладали практически безграничными силами. Эти таинственные пришельцы, также называемые Зодчими из-за созданных ими космических образований, считаются творцами Кореллианской звездной системы, системы Вултар, Хейпанского Скопления, Трещины Катола и скопления черных дыр под названием Утроба. Сохранившиеся образцы их технологий, такие как станция «Балансир» и Космическая Турбина, могут управлять гравитацией на огромном расстоянии, используя захватывающие лучи, репульсорные толчки и гиперкосмические червоточины. Небожители использовали альдераанских килликов в качестве рабочей силы; скорее всего, именно они заставили цивилизацию шару вступить на путь регрессии. В 30 000 г. ДЯБ, как раз перед началом возвышения Империи Раката, от Небожителей а галактике не осталось и следа.

Нижеперечисленные цивилизации разделяли галактику с Небожителями около 100 000 г. ДЯБ, а затем, по неизвестным причинам, они либо исчезали, либо существенно изменяли границы собственных владений.

Гри. Сухопутные головоногие, обладающие ксенофобским недоверием к пришельцам, расселились по территории вокруг планеты Гри, что в северном квадранте. Все планеты региона, называемого в народе Анклавом Гри, объединены системой гиперврат – постоянных структур, создающих тоннели сквозь гиперпространство и позволяющих совершать практически мгновенное перемещение строго между двумя точками пространства. Анклав, сильно уменьшенный в размерах, до сих пор существует, однако секрет создания гиперврат утерян в веках.

Ква. Эти двуногие рептилии датомирского происхождения использовали Бесконечные Врата (похожие на те, что были у гри), чтобы путешествовать от планеты к планете. Такие конструкции размещались в строениях, известных как Звездные Храмы. Кроме того, ворота способны были испускать волны разрушительной энергии, генерируемой по принципу Небожителей, и это страшное оружие привело к территориальному конфликту с гри.

Шару. Будучи изолированными от войн в северном квадранте, гуманоиды шару присвоили систему Рафа и соседствующий с ней регион, Централию. За короткий период экспансии они успели разместить таинственные пирамиды на множестве планет, из которых наиболее близкая к Ядру – Ааргау. Возможно, именно эти действия привлекли к ним внимание Небожителей. Позднее шару погребут свои города под развалинами и лишат жителей разума – скорее всего, в отчаянной попытке спастись от влияния могущественной расы.

Колумни. Обладая огромными черепами и атрофированным телом, эта раса достигла интеллектуального совершенства еще в эпоху своих первых межзвездных перелетов. В числе сохранившихся записей можно найти свидетельства о встрече с «примитивными аборигенами» на Корусанте и Дуро и печальном возвращении ни с чем. Вполне возможно, что колумни постигла та же участь, что и шару, учитывая свидетельства о грядущем возмездии Небожителей.

Киллики. Данные уроженцы Альдераана впоследствии встречались на планетах вдоль Перлемианского Торгового Пути – в качестве рабов у Небожителей. Насекомоподобные киллики обладали способностью втягивать в свой коллективный разум членов всех дореспубликанских

империй, тем самым предоставив массу сведений современным антропологам. Около 30 000 г. ДЯБ они исчезли из изученной галактики, перебравшись на территорию Неисследованных Регионов (скорее всего, вместе с Небожителями).

Люди и тонги. Считается, что человеческая раса зародилась на Корусанте, носившем имя Нотрон за тысячелетия до возведения знаменитого экуменополиса. В это время люди, составлявшие тринадцать Народов Зелла, сражались с серокожими тонгами, чем спровоцировали извержение вулкана, едва не уничтожившего обе стороны. Эта битва была увековечена в эпической поэме «Ярость Воинов Тени».

Бесконечная Империя Раката.
К 30 000 г. ДЯБ влияние Небожителей существенно уменьшилось, из-за чего на галактической арене возникла новая движущая сила. Именно в это время ракатанцы покинули Лехон, используя работающие на Силе двигатели, и стали посещать богатые Силой миры. Бесконечная Империя Раката дотянулась до Кореллии, Хоногра, Дженериса, Хиджарны, Ксо и Дантуина, хотя огромные территории между этими владениями так и остались не тронутыми захватчиками. Что, в итоге, позволило развиться в промежутках иным межзвездным государствам: около 27 000 г. ДЯБ деваронцы и госсамы одновременно начали эксперименты с гипердвигателем, позволявшим совершать рискованные прыжки, не контролированные по времени и протяженности.

Раката отчаянно теснили основных соперников, заставив гри отойти на территорию родного скопления, а ква – попросту стерев с лица галактики. Как только Датомир стал частью Бесконечной Империи, оттуда стали вывозить ранкоров в качестве диковинок. Победоносные раката показали себя жестокими и жадными хозяевами, тысячелетиями обращая в рабство людей, дуросов, селониан и драллов, а также вмешиваясь в экосистемы различных планет, от Кашиика и до Татуина. Через пять тысяч лет своего существования, Бесконечная Империя Раката исчезла из-за чумы, которая ослабила их прежние владения и позволила рабам, находящимся в колониях, провести успешное восстание в 25 200 г. ДЯБ.

Ксим и Тионцы.
Даже в разгар ракатанской оккупации галактики, амбициозные жители Корусанта экспериментировали с кораблями, способными долететь к далеким звездам. Первые «корабли поколений» могли путешествовать лишь на досветовой скорости, и каждое их путешествие затягивалось на столетия. После открытия карбонитовой руды в системе Корос возникли «спящие корабли», позволявшие команде находиться в неактивном состоянии. На них использовались первые пространственные двигатели, позволяющие достигать сверхсветовой скорости – однако и тогда на путешествия уходили десятилетия и даже столетия. Таким образом люди заселили Куат, Альдераан и множество других планет в Ядре. Судьбы кораблей, отправленных в дальние регионы, части оставались неизвестными, включая – во всяком случае, согласно корусантским записям – спящие суда, отправленные в сторону Тиона около 27 000 г. ДЯБ. Как выяснится в дальнейшем, эти поселенцы выстроили новое общество, а через несколько столетий его жители напрочь забудут об исторической родине.

Пока кореллианцы и дуросы работали над гиперпространственными пушками, тионцы, совместно с изгнанниками-раката, создали уникальный гипердвигатель, позволявший перемещаться между неподвижными навигационными маяками. Эта «сеть маяков» удерживала тионцев в

изоляции от остальной галактики, однако вскоре они столкнулись с соседней империей Кольца – на этот раз, хаттской.

Около 25 120 г. ДЯБ Ксер VIII – аристократ по происхождению и пират по профессии – начал череду походов под названием Завоевания Крона. Подчинение карманных королевств позволило Ксеру объединить могущественную Тионскую Империю с объединенным Королевством Крона в качестве центра нового объединения.

Наследник Ксера VIII, пират по имени принц Ксим, приумножил успехи отца. Его правление началось в 25 130 г. ДЯБ, с началом кампании по захвату Лиги Ливьен. Затем, когда его власть распространилась от Пустоты Радама до скопления Утроба, Ксим показал свою состоятельность, выстроив дворцы на Аргаи и Раксусе, хранилища сокровищ на Деллалте и статую на Десевро. Правление Ксима – период расцвета тионского могущества, длившийся до тех пор, пока захватчик не дошел до границ Пространства Хаттов.

Начиная с 25 100 г. ДЯБ, армия Коссака, главы хаттских кланов, трижды сражалась с армией Ксима на планете Вонтор. В ходе третьей из них, Ксим надеялся на быструю победу своего легиона роботов, однако потерпел сокрушительное поражение – на стороне Коссака выступили сотни никто, водранов и клатуинов, за несколько дней до этого присягнувших на службу хаттам в ходе Вонторского Договора. Взятый в плен и закованный в цепи Ксим сначала был провезен по центральной улице Варла, а затем доживал свой век в темнице Коссака.

Тионцы серьезно пострадали в ходе последующего хаттского вторжения и не выступали против Республики вплоть до 24 000 г. ДЯБ – тогда Тионская Война превратила Перлемианский Торговый маршрут в коридор для битв. Их флот наносил удары по Корусанту и Десевро, но ровно через столетие тионцы пали духом и стали просить Республику о мире.

Происхождение джедаев и ситхов.

Республику невозможно представить без джедаев. Древний Орден всегда служил гарантом мира на протяжении всех двадцати пяти тысяч лет существования Республики – исчезнув вместе, когда Палпатин объявил о создании Галактической Империи.

Последователи Светлой и Темной стороны были врагами на протяжении тысяч лет.

Сила как таковая существует в стороне от многочисленных интерпретаций. Задолго до появления джедаев, философы изучали тайны энергетического поля Вселенной на планетах от Хад Аббадона до Ондоса и Палавы. Большинство этих традиций основаны на пророчествах, передаваемых через Единую Силу, или на дающих энергию способностях Силы Живой. Планета Тайтон, расположенная в Глубоком Ядре, стала местом первого известного конфликта между адептами Светлой и Темной стороны.

Последователи света (Ашла) сражались с последователями тьмы (Богден), положив начало так называемым Войнам Силы. Обе стороны использовали металлические клинки, улучшенные с помощью силовых форм, а первые световые мечи появились после того, как пришельцы из другого мира поделились с ними секретами лазерной технологии. В конце концов, воины Ашлы покинули Тайтон, отправившись вместе с пришельцами по гипермаршруту, который вскоре был уничтожен смещением звезд Глубокого Ядра. Они и стали первыми рыцарями-джедаями, создав штаб-квартиру на Оссусе (на тот момент – самой удаленной из известных Республике планет). Джедаи защищали колонистов Разреза и не давали угрозам со стороны Кольца достигнуть Корусанта.

Через несколько тысячелетий в Ордене произошел раскол. Первый Великий Раскол случился, когда рыцарь-джедай Ксендор обнаружил адептов Темной Стороны, Легионы Леттоу. Вскоре битвы захлестнули Оссус, Корусант, Брентаал, Чандрилу и Метеллос. Ксендор погиб на Колумнусе, а новым лидером Легиона стала Арден Лин – до тех пор, пока мастер-джедай не погрузил ее в близкий к смерти стазис.

В ином уголке галактики, гуманоиды-ситхи построили доиндустриальное общество на Коррибане, около 30 000 г. ДЯБ отбив атаку килликов. К тому времени ситхи уже успели изучить все глубины Силы, особенно мощь гнева и мести, ведущую на Темную Сторону. Раката вторглись на Коррибан в 27 700 г. ДЯБ, однако вскоре заметили, что местное население могло с легкостью сопротивляться основанным на Силе технологии. Король ситхов

Адас искоренил захватчиков, а после использовал трофейные суда для полета на Зиост, Малахор и Тунд. Пройдут долгие столетия, и лишь тогда падшие джедаи завоюют Коррибан и превратят традиции ситхов в Орден Темной Стороны.

Периоды исследования галактики

Начало Периода Экспансии совпадает со временем зарождения Республики. В 25 000 г. ДЯБ Корусант объединил самостоятельные государства под властью единой Галактической Конституции. Ее основополагающие элементы, находящиеся исключительно в Ядре, включают в себя политических лидеров (Корусант, Кореллия, Дуро, Альсакан, Куат, Альдераан), планеты-крепости (Аксум, Эсселес, Анаксис, Рендили), зарождающиеся торговые узлы (Брентаал, Тепаси, Хумбарин), а также миры, играющие важную роль в медицине, дипломатии или искусстве (Чандрила, Каамас, Риннал, Шоукен). Китоподобные херглики построили свою собственную империю вокруг Гиджу, что в южном квадранте, однако контакт между двумя цивилизациями оставался минимальным.

Как только Республика начала продвигаться в сторону Кольца, на просторах галактики стали появляться торговые станции и космические доки, дошедшие до самой Каларбы – из-за чего и вспыхнули первые противостояния с Тионским Скоплением и Пространством Хаттов. Одержав победу над своими оппонентами, Республика моментально пополнилась столькими новыми системами, что управлять ими одновременно стало невозможно. Причина тому – просьбы мелких государств защитить их от угрозы со стороны хаттов. 20 000 г. ДЯБ отмечает начало Периода Великого Манифеста и активную колонизацию Разреза. Большая его часть, входящая в состав Колоний и Внутреннего Кольца, была заселена до 20 100 г. ДЯБ; затем, из-за сложностей с регулированием межзвездной торговли, в 18 000 г. ДЯБ возникла необходимость в создании Бюро Судов и Обслуживания (БСО).

Корусант и Кореллия присвоили себе практически всю прибыль, исходящую от Перлемианского Торгового Маршрута и Кореллианского Пробега, чем спровоцировали возмущение Альсакана. Первый Альсаканский Конфликт произошел в 17 000 г. ДЯБ, и то, что начиналось как торговая блокада, со временем превратилось в открытое противостояние. Новые правила, введенные БСУ, разрешили причину недовольства, однако Альсаканские Конфликты так или иначе продолжались еще тысячелетие.

17 000 г. ДЯБ стал временем Эры Индекта, отмеченной наплывом странных пришельцев с неизученных территорий Кольца. Некоторые из них, включая расу ксексто с Троикена, стали беспомощными жертвами генетических экспериментов, проводимых сумасшедшими учеными Аркании. Других же было невозможно остановить или замедлить. В 15 500 г. ДЯБ исследователи наткнулись на гнездо звездных драконов возле Мерканы, и непонимание между двумя цивилизациями вылилось в Дуогвинский Раздор. Огнедышащие существа успели основательно разрушить республиканскую столицу, пока верховный канцлер Филориан не подписал с ними мирный договор.

Эра Кимудон началась около 15 000 г. ДЯБ и стала таким же временем открытий, как и Период Великого Манифеста. Именно тогда возникли одни из самых крупных производителей космических судов, а усовершенствованные гипердвигатели наконец-то позволили освоить северный и южный квадранты. Небольшие скопления колоний стали появляться возле Мантуина и Сестуина (на севере), а также Хептуина и Аплуина (на юге). Торговая Империя Хергликов примкнула к Республике

около 13 000 г. ДЯБ, что привело к интенсивному развитию области вокруг Бассейна Хидакаи (получившим бóльшую известность в последние столетия в качестве начала Торгового Маршрута Римма).

Уже не мирные исследования, а череда завоеваний захлестнула галактику в Эпоху Пиус (12 000 – 11 000 гг. ДЯБ). Верховный канцлер Контиспекс был первым, кто начал походы против ближайших цивилизаций, сведя на нет тысячелетия культурной интеграции. Со временем беженцы ринулись в Пространство Хаттов, превратив «внешнюю» часть Разреза в пладцарм для солдат и хлебное место для наемников. Оборонно-Разведовательные Дозоры, созданные во время походов, стали одним из доказательств республиканского присутствия перед угрозою пришельцев с Дикого Космоса.

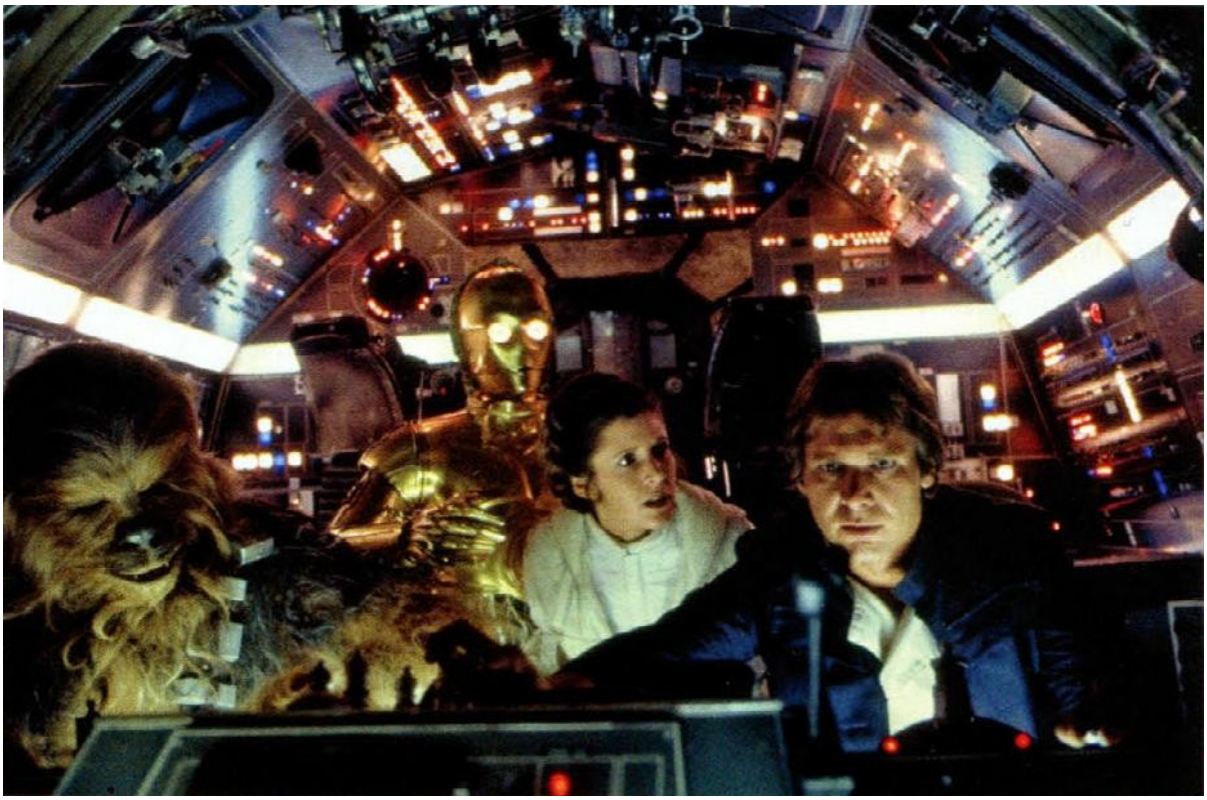
Эра Дуктавис (11 000 – 9000 гг. ДЯБ) известна как время перестройки, следующее за территориальными потерями в ходе многочисленных конфликтов. Во время последующего Периода Рианатуса (9000 – 8000 гг. ДЯБ) верховным канцлером Республики на протяжении 275 лет являлся представитель расы хаттов.

Период Субтерры (8000 – 7000 гг. ДЯБ) стал временем серьезных изменений в южном галактическом квадранте: именно тогда появились колонии, такие как Маластар, служащие опорными пунктами для отрезков гиперпространственных путей, прозванных Недвижимыми. Разведчики также открыли линию снабжения, соединяющую основную галактику с ее спутником Лабиринтом Риши. Эти территории еще сильнее увеличили владения Республики, однако их слишком далекое местоположение вскоре привело к анархии на территории Кольца и ослабевающему авторитету Корусанта. Считается, что именно это привело к восстанию Темной Стороны, известному как Столетняя Тьма.

Во время Мандеронского Периода (7000 – 5000 гг. ДЯБ) произошли три важнейших открытия, навсегда изменивших контуры Республики. Изгнанные темные джедаи, пережившие Столетнюю Тьму, наткнулись на Империю Ситхов в неисследованной области Кольца, к северу от Перлемианского Маршрута. В южном квадранте (около 5500 г. ДЯБ) херглики и гивины объединили сотни уже существующих путей, образовав Торговый Маршрут Римма. Одновременно с этим, разведчики с Кореллии проложили Кореллианский Торговый Отросток - добавив важную линию к уже существующей сети республиканских гипертрасс.

Основные торговые маршруты

Гиперпространство – альтернативное измерение (сродни субкосмосу или космосу иному), в которое можно попасть только с помощью гипердвигателя. Такое путешествие всегда сопряжено с риском; однако, учитывая, что реальные объекты всегда отбрасывают на гиперпространство свои «тени», то опасность, идущая от них, прямо пропорциональна размеру объектов и силе гравитации. Кроме того, в гиперпространстве существуют вихри, течения и необъяснимые аномалии. В лучшем случае, корабль может преждевременно его покинуть, а в худшем – судно разорвет на столь мелкие частицы, что их невозможно будет использовать для передачи идентификационного номера преемнику.



«Тысячелетний Сокол» готовится к прыжку в гиперпространство.

Чистые и стабильные дороги сквозь это измерение, называемые гиперпутями или гипермаршрутами, - основа основ для путешествий, межпланетных связей и торговли. В галактике не существует стандарта их наименований. Как правило, название гиперпутям – начиная от Кореллианского Пробега и заканчивая Коридором Хиабб-Твит – дается исходя из основной звездной системы или миров, которые они соединяют. Некоторые – такие как Стрела Майто и Хайдианский Путь – были названы в честь отыскавших их разведчиков. А иные – включая Торговый Коридор Вааткри и Балморрский Пробег – связаны с популярностью маршрута среди путешественников той или иной расы или планеты. Отдельного упоминания стоят крупные гиперпути, которые в огромной степени способствовали колонизации, торговле и ведению войны в известной части галактики.

Коросская Магистраль. Первые «корабли поколений» достигли планеты Корос (Глубокое Ядро) еще в дореспубликанскую эру. Там исследователи обнаружили залежи карбонита, который позволял членам экипажа находиться в состоянии глубокого сна на борту новых пространственных кораблей. После разработки гипердвигателя, через данный маршрут, соединяющий Корос с Корусантом, прошло столько руды, что его стали неофициально называть Карбонитовой Трубой.

Перлемианский Торговый Маршрут. Один из двух гиперпутей, проложенных после изобретения современного гипердвигателя в 25 000 г. ДЯБ. Именно он сформировал северную границу Разреза, а также соединил воедино Корусант, Оссус и миры Тионской Гегемонии. Колонии и цивилизации, расположенные вдоль Перлемианского Маршрута, защищали столицу от хаттов и тионцев, способствуя быстрому расширению молодой Республики. Его протяженность росла поколение за поколением – и сейчас маршрут заканчивается в Диком Космосе на самой границе галактической спирали.

Кореллианский Пробег. Еще один сверхпротяженный гиперпуть, проложенный в 25 000 г. ДЯБ. Его появление способствовало экономическому лидерству Кореллии в составе зарождавшейся Республики; более того, оно сформировала южную границу Разреза. С появлением двух основных гипермаршрутов, стало намного легче изучать его звездные скопления – исчезла необходимость совершать прыжки наудачу в неисследованном направлении. Множество лет спустя эти же маршруты поспособствуют резкому увеличению населения в восточном квадранте и, соответственно, неравномерному освоению галактики. Кореллианцы и уроженцы кореллианских колоний до сих пор имеют огромное экономическое влияние в прилегающих к Пробегу секторах.

Кореллианский Торговый Отросток. Несмотря на то, что первые его зачатки существовали уже в 25 000 г. ДЯБ, данный маршрут был проложен до конца лишь в 5 500 г. ДЯБ. Торговый Отросток проходит через Яг'Дхул, лежащий на Маршруте Римма, и затем уходит к удаленным планетам Кольца в районе Великого Явина. И хотя он способствует быстрому перемещению по южному квадранту, этот путь не стал таким же экономически успешным, как его «побратим» Римма.

Торговый маршрут Римма. Открытый в 5 500 г. ДЯБ, этот гипермаршрут способствовал колонизации южного квадранта и обогащению миров в секторе Тапани. С одной стороны его начали прокладывать херглики, желавшие торговать с остальной частью галактики, а с противоположной - пилоты-салластанцы, при поддержке гивинских теоретиков в области картографии. Среди выдающихся миров данного маршрута стоит отметить Эриаду (на пересечении с Хайдианским Путем), родину битов Клак'дор VII и Слуис Ван с его орбитальными верфями.

Хайдианский Путь. Это – единственный маршрут, проходящий через всю галактику. Около 3 700 г. ДЯБ уроженка Брентаала Фрейя Каллия удлинила древний Пробег Брентаал-Денон в сторону востока. Она связала несколько малоизвестных путей в единый маршрут, что простирался до самого северного квадранта. Затем она двинулась на юг от Денона, проложив новые гипермаршруты к удаленным планетам Кольца.

Метеллоский Торговый Маршрут. Направленный на запад от Корусанта, этот гиперпуть – неудачная попытка отыскать эквивалент Перлемианского Пути в западном квадранте. Развитие этого многообещающего маршрута достаточно быстро остановилось: исследователи вынуждены были бороться с гиперпространственными вихрями, удлиняя путь лишь на несколько световых лет за одно столетие. В настоящее время, Метеллоский Торговый Маршрут обеспечивает проход к сектору Фарлакс и другим планетам-«негативам» на дальней стороне Глубокого Ядра.

Коридор Салин. Салин – один из старейших гиперпутей Внешнего Кольца, появившийся одновременно с таинственной «сетью маяков», предназначенных для координации перемещений, которую дореспубликанские тионцы, видимо, унаследовали от раката. Нестабильность отдельных его участков осталась загадкой для теоретиков гиперпространства. Данный гипермаршрут – один из самых длинных в галактике, однако он же признан самым ненадежным. Он начинается среди угнетенных хаттами миров Внешнего Кольца, возле Адуба, углубляется в сторону Ядра, проходя по самой границе Пространства Хаттов, а затем изгибается через задворки древнего Тиона. Оттуда маршрут уходит к

Пустоте Радама, пересекает Хайдианский Путь в районе Ботаджефа и заканчивается среди освоенных миров северного квадранта.

Пробег Браксант. Самый важный гипермаршрут северного квадранта начинается около Бандомира, на пересечении с Хайдианским Путем, а затем уходит на запад, извиваясь через Новые Территории и проходя через такие системы, как Кетарис, Кассандер, Дженерис, Орд Траси, Муунилинст и Бастион. Разведчики забраков удлинили его за пределы Империи в Неизведанные Регионы; иногда, за очень хорошую сумму, они могут продать эти сведения смелым торговцам.

Торговый Маршрут Триеллус. Протяженность Триеллуса – более семидесяти пяти тысяч световых лет, от Центареса и до Энарка. Именно он является одним из представителей печально известного Треугольника Спайса, наряду с Коридором Смертельного Ветра и частью Кореллианского Пробега, ведущей в сторону Кольца. Путешествия через так называемое Хаттское Шоссе довольно медленные, кроме того, здесь часто можно наткнуться на пиратов, контрабандистов или даже нечто похуже. Законопослушные пилоты стараются не летать через Триеллус, однако немало тех, кого постигли трудные времена, смогли наладить дела с помощью этого маршрута.

Утмиан Пабол. Данное название – искаженное хаттское *Утмиан Панкаполла*; гипермаршрут с таким именем соединяет финансовые узлы Регионов Экспансии с сердцем Пространства Хаттов. Его история говорит о том, что если бы не взрыв сверхновой, то история хаттов могла бы стать совсем другой. Начав дорогу от Гиндайна около 12 000 г. ДЯБ, разведчики заполнили пробел между молодой Республикой и Пространством Хаттов, прокладывая маршрут к Нал Хатте. Активная торговля сделала Нар Шадду процветающей планетой, однако в 4 000 г. ДЯБ сверхновая Киир сделала Утмиан непригодным для навигации. Со временем путь был проложен заново, однако он так и не смог вернуть себе былую значимость. Нар Шадду к тому времени затмили космопорты Кореллианского Пробега, и она стала самым известным теневым портом галактики.

Гипершоссе Гандил-Фондор. Для космических путешественников вряд ли найдутся сведения важнее, чем местонахождения маршрутов военного снабжения. Именно они являются самыми охраняемыми тайнами в галактике; кроме стратегической ценности, нередкое отличие таких путей – искусственная прокладка с помощью S-усилителей, требующая огромного вложения кредитов. Один такой маршрут соединяет доки Фондора с Гандилом, планетой-крепостью, расположенной в Ядре, в районе Кореллианского Пробега. Она использовалась Империей в качестве контрольно-пропускного пункта для фрахтовщиков, перевозящих минералы.

Разрез

Клинообразный регион, расположенный между Перлемианским Торговым Маршрутом и Кореллианским Пробегом, является колыбелью галактической цивилизации. Это – не что иное, как продукт тысячелетнего колонизационного процесса, экономического развития и периодически возникающих конфликтов.

Исследователи наметили контуры Разреза в давние времена, когда сверхсветовые двигатели были лишь мечтами, а заселение новых земель проходило с помощью «кораблей поколений» и погруженных в

искусственный сон колонистов. Как только кореллианские ученые решили данную проблему, торговцы и исследователи с богатых планет Ядра, таких так Корусант, Альсакан, Аксум, Тепаси, Альдераан, Хумбарин, Колумус, Кореллия и Дуро, разлетелись в поисках плодородных земель, которые можно было бы присвоить. Следом за ними по созданным гипермаршрутам потянулись колонисты, заселяя бесчисленные миры за пределами процветающего Ядра – в итоге, создав новый регион с логичным названием Колонии. Так появился первый «клин» Разреза, он же Наконечник Стрелы.

Одновременно с этим все больше и больше путешественников устремлялось по двум маршрутам в неизвестность – Кореллианскому Пробегу и Перлемианскому Торговому Пути. Поначалу второй из них казался более перспективным: следуя по нему, исследователи Корусанта встретили первых джедаев, находившихся за гранью изученной галактики. Большинство жителей молодой Республики приняли за миф новость о воинах-аскетах, однако это было правдой: джедаи давным-давно покинули Ядро и теперь изучали тайны Силы на удаленной планете Оссус.

Именно там, на самом краю галактики, они встретились лицом к лицу с темными силами. Все это время джедаи охраняли от них ничего не подозревающих республиканцев, а их миры служили крепостями, защищавшими от нашествия тионцев и их заклятых врагов, хаттов.

С другой стороны, осведомленность о подстерегающих опасностях заставила разведчиков устремиться на запад. Колонизаторы охотно проследовали за кореллианцами и дуросами по выглядевшему гораздо безопаснее Кореллианскому Пробегу; процесс освоения земель двинулся на восток от гипермаршрута, в сторону Разреза. Тем не менее, обитаемые миры на Перлемианском Маршруте часто просили защиты у Корусанта, и вокруг гиперпути образовывалась тонкая канва принадлежащих к Республике территорий.

Прошли тысячелетия, и лишь тогда колонисты, движущиеся к востоку от Кореллианского Пробега и к западу от Перлемианского Торгового Пути соответственно, наконец-то встретились. Несмотря на появление сверхсветовых скоростей, путешествия все еще были медленными и опасными. Немногие пилоты решались покидать крупные гипермаршруты и устремляться в неизведанность нынешней территории Внутреннего Кольца (тогда граждане Республики звали его просто Кольцом). Интенсивная колонизация началась лишь в Период Великого Манифеста, то есть с 20 000 г. ДЯБ: благодаря государственным субсидиям и спонсорской помощи от корпораций, шло постепенное освоение Регионов Экспансии. Однако результатом стала гражданская война между Корусантом и Альсаканом, в которую оказались втянутыми недавно созданные колонии. Если и можно назвать победителя в войне, то это Кореллия: ее обитатели отказались от участия в конфликте и ревностно оберегали собственные территории в Регионах Экспансии, к востоку от Пробега. Что характерно, кореллианское влияние до сих пор доминирует в этих секторах.

Как только закончилось противостояние, процесс колонизации снова пошел прежними темпами. Переселенцы устремились в сторону Кольца (теперь разделенного на Среднее и Внешнее), и длилось это до тех пор, пока они не достигли территорий хаттов. Об этом периоде – естественно, описанном в романтическом ключе – снято много голодрам и написано немало детских страшилок: в них храбрые колонизаторы сражаются с пришельцами-пиратами и дают отпор их хаттским «шишкам». Реальность, однако, была намного жестче: зажатые между двух огней, хаттской беспощадностью и постоянным вмешательством торговых гильдий, религиозных общин и прочих новоявленных организаций, многие миры в

дальней части Разреза заселялись, опустошались, снова заселялись и так до бесконечности.

В конце концов, переселенцы сумели побороть хаттское влияние, но сам Разрез к тому моменту потерял свой прошлый блеск. Прокладка Торгового маршрута Римма и Кореллианского Торгового Отростка (около 5 500 г. ДЯБ) направили процесс колонизации на запад, открыв тем самым новые миры, не испорченные деятельностью хаттов. Кроме того, секторы Разреза, уходящие в сторону Кольца, были опустошены в результате тысячелетнего Периода Драггулч (2000 – 1000 гг. ДЯБ) – ситхи уничтожили целые звездные системы, оставленные без внимания растущей Республики; кроме того, их население серьезно пострадало от кандорианской чумы.

Несмотря на смещение переднего края галактики, Разрез остается самой густонаселенной и жизненно важной частью галактики. Существует очень мало неисследованных планет на территориях Ядра, Колоний, Внутреннего Кольца и Регионов Экспансии, входящих в состав Разреза, а целая сеть из мелких гиперпутей соединяет Перлемианский Маршрут и Кореллианский Пробег почти с любой из них. Если какой-либо мир в ближней части Разреза пригоден для жизни, то он крайне редко оказывается пустынным. Нетронутые колонизацией планеты начинаются попадаться лишь на территории Среднего Кольца – но даже они, исключая разве что сложные для навигации туманности – уже давно изучены исследователями.

Дела обстоят гораздо сложнее во Внешнем Кольце: такие системы, как Татуин и Рилот, были впервые заселены тысячи лет назад, а цивилизация тионцев не уступает по древности корусантской. Однако его часть, расположенная за Пространством Хаттов, остается малозаселенной и находится под влиянием прежних хозяев. Что же касается самых удаленных миров Разреза, то большинство из них – бесплодные планеты, расположенные в Диком Космосе.

Расы-первооткрыватели

Большинство разумных рас интересуется космосом и жизнью на планетах, окружающих родину. Как правило, именно это любопытство заставляет их покинуть безопасный дом и устремиться в черноту гиперпространства. Те немногие, которые оказались настойчивыми в поисках – или же те, кому просто повезло – становятся привычным зрелищем в каждом галактическом космопорте. Такие расы-первооткрыватели – прямое доказательство идеи, что общегалактическая культура способна сделать незначительной разницу в физиологии и мировоззрении существ.

Ниже находятся примеры самых известных народов-путешественников.

Барагвины. Родной мир этих сгорбленных гуманоидов со сморщенной кожей ныне утерян в веках. Колонии барагвинов начали появляться еще в те времена, когда люди только начинали выходить за пределы Глубокого Ядра. В то время эти гуманоиды снабжали оружием все стороны в ранних межзвездных войнах. Барагвины считают себя истинными гражданами галактики: у них нет собственного языка – на каждом из принадлежащих им миров есть свой язык и свои моральные ценности.

Иторианец и барагвин вот-вот выиграют у человека космический корабль в голошахматы.

Деваронцы. Рогатые гуманоиды, проживающие на планете Деварон, что на территории Колоний. Мужчины-деваронцы известны своей тягой к путешествиям; их часто можно видеть в качестве торговцев, разведчиков или паломников. Что характерно, деваронки не разделяют эти интересы – похоже, в том и кроется причина, по которой раса, тысячи лет назад вышедшая в космос, имеет столь малое число колоний.

Дуросы. Уроженцы планеты Дуро, находящейся на территории Ядра, являются одной из рас-основателей Республики. Эти высокие лысые гуманоиды вышли в космос практически одновременно с людьми, а многие ученые полагают, что именно они являются создателями «современного» гипердвигателя. Общительные и любопытные, дуросы встречаются едва ли не на каждой цивилизованной планете; как и люди, они имеют несколько производных рас, самая известная из которых – неймодианцы.

Граны. Уроженцы планеты Киниэн в Регионах Экспансии, эти трехглазые гуманоиды создали огромное число колоний и стали привычным зрелищем в космопротах и около торговых складов. Тот факт, что они произошли от стадных животных, сделал гранов одной из самых социальных рас в галактике: их представителей редко можно встретить по отдельности, а большинство гранов не способны находиться в одиночестве дольше нескольких минут.

Гран и деваронец ожидают, пока забрак даст отмашку перед стартом.

Херглики. Огромные китообразные создания родом с планеты Гиджу, расположенной на территории Колоний. Они начали колонизацию ближайших планет еще до основания Республики и когда-то управляли империей, растянувшейся от Колоний до Внутреннего Кольца. Все эти территории уже давно потеряны, однако расу часто можно видеть в Пространстве Хергликов и на планетах около Торгового Маршрута Римма.

Люди. Будучи самой многочисленной расой в галактике, изначально люди возникли где-то на территории Миров Ядра, возможно, именно на Корусанте. Люди всегда стремились изучать (и завоевывать) иные территории – неудивительно, что они устремились к звездам еще до изобретения сверхсветовых скоростей. У них множество культур – к примеру, корусантская и лорддианская, - и каждая не похожа на другие. Кроме привычных всем людей, в галактике существует несколько человеческих подрас.

Дурос, верпин и херглик в ремонтной мастерской для дроидов на Внешнем Кольце.

Иторианцы. Уроженцы Итора, планеты Среднего Кольца, добродушные «молотоголовые» потеряли свой мир из-за вмешательства юужань вонгов, сделавших его непригодным для жизни. К счастью, за тысячелетия они успели перевезти составляющие экосистемы во множество других миров; кроме того, у них есть корабли, условия на которых максимально приближены к родным. Сейчас корабли иторианцев – не только место для торговли, но и мемориалы, воздвигнутые в честь Матери-Джунглей.

Кхилы. Эти зеленокожие, лишенные рта гуманоиды возникли на планете Белнар, что на территории Колоний, однако расселились по галактике вскоре после основания Республики. У них есть множество колоний, кроме того, кхилы мирно соседствуют с другими расами в смешанных сообществах. Их часто можно встретить в качестве торговцев и ученых.

Верпины. Раса насекомых, которая считает своим домом систему Роче в Среднем Кольце, утверждая, что не помнит, откуда происходит изначально. Верпины славятся безграничным любопытством по части разведки космоса и изобретения новых технологий, при этом нередко улучшая уже имеющиеся образцы.

Забраки. Когда дуросы впервые встретили забраков в Среднем Кольце, на Иридонии, эти рогатые гуманоиды уже успели основать множество колоний. Именно их мирами в течение тысячелетий был отмечен край изученной галактики, а сами забраки остаются лучшим источником информации о путях к западной части галактического диска, в особенности, о территориях Дикого Космоса и Неизведанных Регионов.

Семь самых загадочных артефактов галактики

Кореллия Антиллес

Согласно подсчетам ученых, возраст галактики – тринадцать миллиардов лет. Неисчислимые цивилизации возвышались и гибли еще задолго до появления Бесконечной Империи Раката или королевства Ксима, давая возможность ксеноархеологам – таким, как Кореллия Антиллес, член Университета Самбра – зарабатывать на жизнь, разыскивая их следы. И если им будет сопутствовать удача, то в руки исследователей могут угодить таинственные сокровища, которым нет и не может быть цены.

Списки самых редких артефактов составлялись на протяжении тысячелетий, привлекая внимание любопытствующих и алчных. Расхищение гробниц до сих пор видится нормальным даже среди престижных университетов, чьи профессоры считают за удачу ограбить какое-нибудь место до появления там хаттских наемников.

Далее приведен список самых великих сокровищ галактики и самых ее таинственных загадок.

Святилища Куру. Эти приземистые зиккураты встречаются во многих уголках изученного космоса, однако ни о строителях, ни об их настоящем имени до сих пор неизвестно ничего конкретного. Чувствительные к Силе утверждают, что святилища позволяют им видеть события за световые годы от нынешнего местонахождения, а некоторые считают их связанными воедино телепортационным механизмом.

Кинжал Лоаг. Символ древнего культа наемных убийц, когда-то процветавшего на Мерисии, Кинжал Лоаг успел побывать в бесчисленных руках – после того, как был добыт джедаями тысячи лет назад. Черный клинок и ныне постоянно исчезает из музеев и частных коллекций, каждые несколько лет выбирая себе нового, более могущественного владельца.

Убежища Нова, Какитаи бел Тойоувин. Наполненные воистину невероятными сокровищами, убежища – предположительно, находящиеся под поверхностью Тартальи – еще никогда не попадались на глаза даже

самых упорных исследователей. Планета забрала миллионы жизней искателей сокровищ, а ее кора понемногу начинает рушиться из-за количества отверстий.

Арфа души народа Шару. Четырехмерный ключ метровой высоты, наделенный изменяющейся структурой, был использован Ландо Калриссианом для того, чтобы запустить развитие Шару в обратном направлении, от вынужденного примитивизма до высокой культуры, царившей когда-то в системе Рафа.

Нур Шарка'к. Много лет назад цивилизация гри погрузилась в темные века, однако чудеса ее технологической эпохи живы до сих пор. Нур Шарка'к – особый музыкальный инструмент, которым могут пользоваться лишь создания с большим количеством щупалец. Считается, что своим звуком он способен вызывать извержение вулканов.

Духи Бедлама. Согласно легендам, эти всемогущие потусторонние создания обитают в абсолютно белом промежутке, что поглощает ткань гиперпространства возле Пульсара Бедлама. Если верить многочисленным историям, то существа, известные под именами Великолепный Эп, Хорлисс-Хорлисс, Тилотни и Сэр Холодный Данда, не только создают измененную до неузнаваемости космическую материю, но и перемещают попавшие туда объекты во времени с помощью особых тоннелей.

Дитя Шаа. Данная статуя, одна из двух стоящих в храме на Сейлоте, не только призвана восхвалять верховного бога пантеона местных жителей, но также способа накапливать в себе фантастический заряд энергии. Пока она находится рядом с установленной напротив статуей Матери Шаа, ее сила плотно запечатана внутри. В 27 г. ДЯБ охотник за головами Джанго Фетт украл Дитя Шаа, однако вернул ее на место, когда статуя едва не расколола Корусант напополам.

Беспорядки Канца

Неистовствующие мириалиты

Как бы цинично это ни звучало, но в галактике случались катастрофы с намного большим количеством жертв, нежели данная. Однако именно Беспорядки Канца до сих пор остались на слуху, в то время как иные стерлись навсегда из галактической памяти. И в том нет ничего удивительного: они стали символом дилеммы, с которой не смогли разобраться ни Республика, ни Империя, ни Новая Республика, ни Галактический Альянс – какие обязанности есть у государства перед мирами, разделяющими идеалы цивилизации, но лежащими далеко за ее пределами?

Ища защиту от работорговцев-иризи, люди с заснеженной, лесной планеты Аргазда подали прошение для входа в состав Республики около 4200 г. ДЯБ. Аргазда и ее соседние миры располагались за границами изученной галактики, вдали от надежных торговых маршрутов, однако их отчаянное положение – а также явная принадлежность к затерянным колониям Ядра – убедило Сенат вписать новоиспеченный сектор Канц в число подконтрольных территорий.

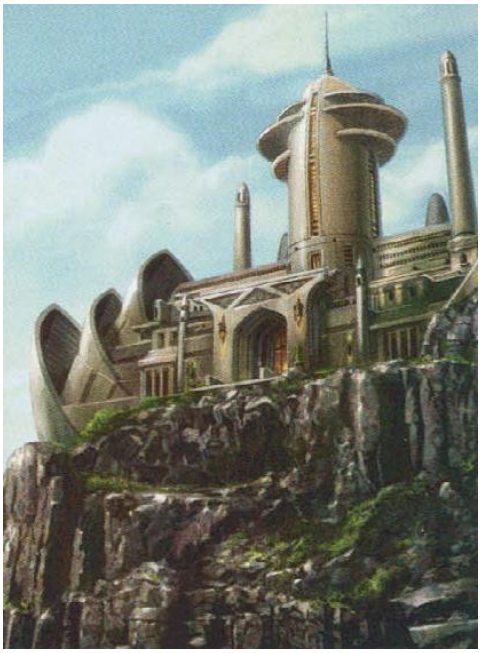
Силы Республики должны были отражать нападения иризи до тех пор, пока у сектора не появилось бы достаточно сил для самообороны, однако консервативные аргазданцы посчитали республиканские ценности аморальными и оскорбительными. Около 3970 г. ДЯБ провинциальный губернатор Мириал провозгласил независимость сектора Канц, получившего новое название – Аргазанская Цитадель. После того, как всех лояльных Республики аргазданцев предали казни, боевой флот планеты отравился на Иризус и выжег все живое на его поверхности. Однако это было лишь началом кровавой, страшной революции, погрузившей миры Канца во тьму.

Мириал выбрал подходящее время для восстания: Республика принимала участие в Мандалорских Войнах, впоследствии приведших к уничтожению Ордена Джедаев и ужасам Гражданской Войны Ситхов. На протяжении трех столетий мириалиты, превратив свою родину в кладбище, бомбили соседние миры и обращали в рабство целые народы. Лоррд, выжженная солнцем планета пустынь и мелководных морей, серьезно пострадала от их рук: аргазданцы поработили населявших ее людей и запретили разговаривать друг с другом. В ответ на это лоррдианцы разработали систему невербального общения, которая до сих пор является частью их культуры.

Когда реформированный Орден уничтожил мириалитский режим в 3679 г. ДЯБ, конфликт насчитывал более пяти миллиардов жертв. Неспособность Корусанта остановить кровопролитие стало причиной отказа от присоединения удаленных территорий – печальный кивок в сторону тех, кто ратовал за общегалактическую цивилизацию. Кроме того, Беспорядки Канца определили границы заселения галактики: передним краем северного квадранта стали Иридония, Орд Мантелл и Итор. Что касается Корусанта, то он еще долго не спешил колонизировать миры, сохранившие память о мириалитах.

Хейпанское Скопление

Этот узел древних миров расположен неподалеку от Перлемианского Торгового Маршрута, на внешней стороне Внутреннего Кольца – однако, несмотря на столь удобные координаты, Хейпанское Скопление упорно не желало вникать в дела галактической цивилизации.

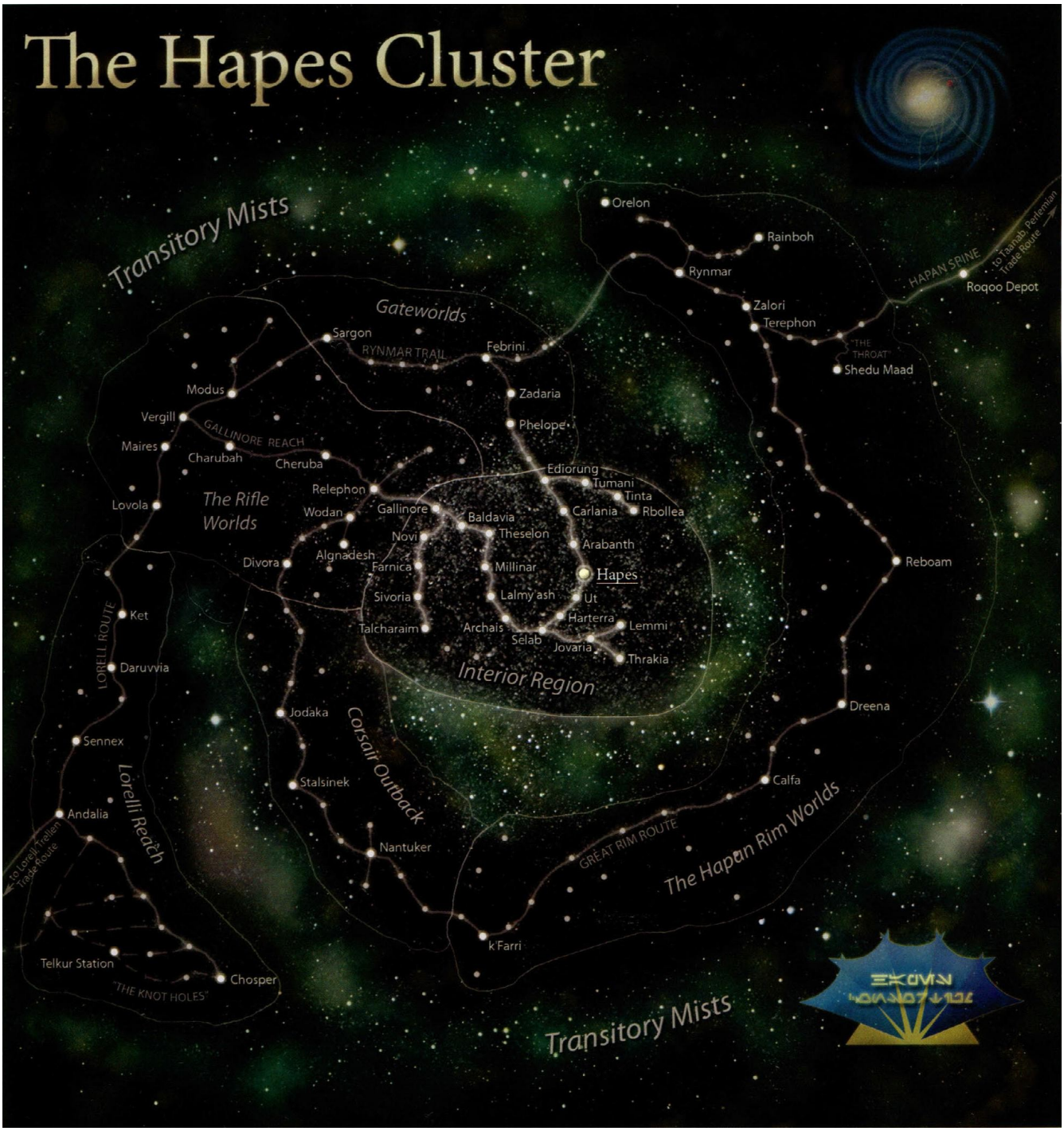


Дворец Фонтанов на Хейпсе

Скопление со всех сторон окружено дрейфующими облаками газа и ионизированных частиц, известными как Переходные Туманности, из-за которых космические перелеты здесь фактически неосуществимы (если не брать во внимание нескольких тщательно охраняемых путей). Хейпанский Консорциум, управляемый династией матриахов – каждая из которых носит статус Королевы-Матери, - колонизировал 63 планеты в пределах звездного скопления, хотя еще такое же количество миров, умноженное надвое, является гипотетически обитаемым. Хейпс, столица государства, находится в центре Внутреннего Региона, включающего самые древние и самые влиятельные миры Консорциума (для дальнейшей информации о Хейпсе см. раздел «Планеты галактики»). Миры Винтовки – производственная база региона, чье название берет начало из неудавшейся попытки раскола. Планеты Кольца, входящие в состав Консорциума, лежат на границе звездного скопления и остальной галактики. В Переходные Туманностях нередко можно встретить хейпанских пиратов – которых в равной степени боятся и романтизируют. В основном, их интересуют грузы с внутренних миров, но иногда пираты не гнушаются нападать на корабли, идущие извне.

Начиная с 4 200 г. ДЯБ, Хейпанское Скопление служило базой для лореллианских рейдеров, поколениями охотившихся вдоль Перлемианского Маршрута и прославившихся тем, что в их плену оказывались красивейшие женщины галактики. После победы джедаев над рейдерами в ходе Лореллианской Битвы, женщины Хейпанского Скопления создали матриархальное общество, атрибутами которого стали дворцовые интриги и умышленные убийства. Около 3 100 г. ДЯБ хейпанцы закрыли границы собственных владений, и для прочих жителей галактики они стали не больше, чем легендой: космические путешественники любили рассказывать о красоте этого народа, о его немыслимых богатствах, кровавых противостояниях и редкостной жестокости.

Республика не вмешивалась в дела хейпанцев; к удивлению многих, не сделала это и Империя, что вылилось во множество сплетен о тайных связях Императора и Хейпса. В 8 г. ПЯБ Лея Органа получила аудиенцию в столице. Вскоре после этого, Королева-Мать предложила ей выйти замуж за наследника хейпанского престола. Мон Мотма, осведомленная о ресурсах данных территорий и флоте Звездных Драконов, настаивала на необходимости их брака, однако Лея все равно выбрала Хана Соло. Тем временем Изолдер женился на Тенениэль Джо, Ночной Сестре с Датомира. И хотя план Королевы-Матери не оправдал себя, эти события привели к постепенному вливанию Консорциума в галактическое общество. С того времени у Хейпса появилось представительство в Сенате, а также новая колония в лице аннексированного Датомира. Кроме того, он также принимал участие в борьбе с юужань вонгами. Во времена Кореллианского Кризиса хейпанские лоялисты выиграли быструю, жестокую битву против местной знати, желавшей заключить союз с Кореллией.



Хайдианский Путь

Отрывки из программы премьеры «Путь Каллии», за авторством маэстро Требиана Шуллоса, 38:2:13, стадион «Вотрад», Брентаал, с участием Вессы Брентиох в роли Фреи Каллии, Гелода Вотрана в роли Сивала Брентиоха и Амаро Фонтина в роли Бану Хайдии.

Чтобы вы могли в полной мере насладиться сегодняшней программой, предлагаем ознакомиться с кратким пересказом, где также обозначены все основные хоровые номера, дуэты и арии. Перевод со старобрентаальского будет транслироваться на 271-м канале датапада.

Акт I. Зал Брентиох

Первый акт наделен незамысловатым сюжетом. В нем есть множество комичных сцен, основанных на непонимании между Фреей и брентаальским обществом (хор: «Центр галактики»), а также попытках Сивала ухаживать за ней с помощью обмана. Главная героиня **Фрея Каллия** – своенравная дочь Дома Каллия, чьи родители недовольны ее желанием учиться в Брентаальской Лиге Космических Путешественников. Они хотят, чтобы Фрея вышла замуж за представителя более влиятельного Дома (**Олун и Хенна Каллия:** «Хорошее и правильное место»), но дочь презирает идею такой свадьбы. Ее лучший друг – **Архул Хаби**, предположительно, посыльный Дома Брентиох, который на самом деле является **Сивалом Брентиохом**, сенешалем великого Дома. Он любит Фрею (Сивал и хор: «Леди должна меня услышать»), а она отказывается от его ухаживаний, заявляя, что ее судьба – летать меж звезд (Архул и Фрея: «До самой Фараны»).

Опечаленный Сивал решает сделать все, чтобы помочь Фрее в достижении мечты (Сивал: «Все это – для тебя»). Для этого он втайне использует богатство собственной семьи, в том числе приобретая разведывательное судно «Надежда», и просит ее соединить воедино нестабильные гиперпути между Брентаалом и планетами Кольца. Когда Фрея видит, что маршрут должен идти «до самой Фараны», она понимает, что у нее есть благодетель, и начинает им интересоваться (Архул и Фрея: «Кредит»). Она выполняет поручение, и вскоре весь Брентаал узнает о подвигах Фреи – безопасной дороге через туманность Кромбах, договоре с Налрони Селанона и открытии стабильного маршрута между Серенно и Телосом (хор: «Дочь Брентаала»). Однако в то же время ей пришлось бороться с новоявленными соперниками: дуросом **Бану Хайдией**, а также коварными неймодианцами **Тоаксом и Фарджем Осааксами** (Фрея: «Чужие глаза»).

Когда Фрея возвращается на Брентаал, Сивал решает рассказать ей правду: это он маскируется под Архула и одновременно благоволит ее начинаниям (Сивал: «Леди меня услышит»), но Фрея отказывается говорить с его слугой о встрече. Тогда Сивал, переодевшись Архулом, решает спросить ее о дальнейших планах. Фрея отвечает, что для уроженки Брентаала мало отыскать безопасный путь через полгалактики – теперь она обязана проложить его через вторую половину (Фрея: «Половина галактики»).

Амаро Фонтин в роли Бану Хайдии.

Акт II. Джунгли Нувара

Акты второй и третий – мрачное эпическое повествование, чьей главной темой становится противостояние Фреи и трех ее соперников. Действие начинается со сцены, где неймодианский торговец ругает за неудачи Тоакса и Фарджа, а затем приказывает им устранить Фрею (хор: «Звезды принадлежат нам»), Для этого трусливые неймодианцы нанимают Бану, который, в конце концов, отказывается (Тоакс, Фардж и Бану: «Союзники»).

Фрея улетает на Денон, в надежде отыскать короткий путь между Кореллианским Пробегом и Римма. В кантине она вместе с Бану обсуждает опасности туманности Итани и черные дыры в скоплении Тиус. Фрея не

хочет слушать его предостережения (Фрея, Бану и хор: «Самый безопасный путь»). На Брентаале Сивал тоскует о своей возлюбленной (Сивал: «Где-то во тьме»), слушая речи о великих достижениях. Граны-убийцы, нанятые на Маластаре Тоаксом и Фарджем, пленяют Фрею (хор: «Бедная малышка»), но ее освобождает Бану, говорящий гранам о мощи Брентаала и предупреждающий Фрею о заказчиках (Бану: «Ближе, чем ты думаешь»).

Фрея возвращается на Брентаал и воссоединяется с Сивалом, который превозносит ее успехи и
умоляет остановиться, но девушка остается при своем (Архул и Фрея: «Дорога до Зонджу»). Он сомневается, стоит ли ему показываться в истинном облике, и решает еще немного подождать (Архул и хор: «Леди не услышит»). Фрея возвращается на Маластар, не послушав совета Бану. Тоакс и Фардж повреждают ее судно, и «Надежда» совершает экстренную посадку на планете Нувар, не отмеченной на карте (Тоакс и Фардж: «Хорошее и тайное местечко»).

Акт III. Храм Иминусофа

Третий акт начинается на Брентаале, где Фреи не было уже шесть лет, отчего ее признали погибшей, хотя Сивал, Олун и Хенн отказываются в это верить (хор: «Дочь Брентаала» [повтор]). Тоакс и Фардж покончили с карьерой разведчиков и ныне являются главами неймодианского торгового картеля (Тоакс и Фардж: «Звезды принадлежат нам» [повтор]). Бану по-прежнему разведывает галактические территории – и по-прежнему разыскивает Фрею.

Он находит ее на поверхности Нувара; за время изгнания девушка стала дикой и чужой (Бану и Фрея: «Джунгли Нувара»). Фрея клянется ему, что сохранит все втайне, и возвращается на Брентаал, выдавая себя за представителя Бюро Судов и Услуг – так, она желает посмотреть, оплакивают ли ее родители и Архул (Фрея, Архул, Олун и Хенна: «Вся верхушка Брентаала»). После чего она вновь продолжает свой маршрут, расстроенная, что кто-то уже довел открытый ею путь до Торгового Маршрута Римма, но, тем не менее, готовая соединить Римма и Кореллианский Торговый Отросток. Фрея убеждает Бану проложить этот маршрут вместе с ней (Бану и Фрея: «Последняя дорога»). Они пролетают через облака пыли, окружающие систему Тосст, и приземляются на Терминусе. Теперь Бану думает, что Фрея остановится на этом, однако она настроена отомстить Тоаксу и Фарджу.

Девушка заманивает неймодианцев на планету Иминусов, чьи жители кажутся ей миролюбивыми, хотя сама она к тому моменту становится очень своенравной в поступках (Фрея и хор: «Поклонись звездам»). Тоакс и Фардж готовы побороться за этот, предположительно, кишащий богатствами мир (Тоакс и Фардж: «Хранилища Имунофоса») – а, едва завидев Фрею на банкете, устроенном ими в древнем храме, впадают в ужас (Фрея, Тоакс и Фардж: «Перед нами призрак»). Она приказывает имуни связать неймодианцев, но аборигены ополчаются на всех пришельцев сразу, не испугавшись даже банды гранов и дагов, нанятых для охраны неймодианцами. В это время Сивал Брентиох (которому Бану рассказал о судьбе Фреи) прибывает на планету вместе с брентаальским флотом.

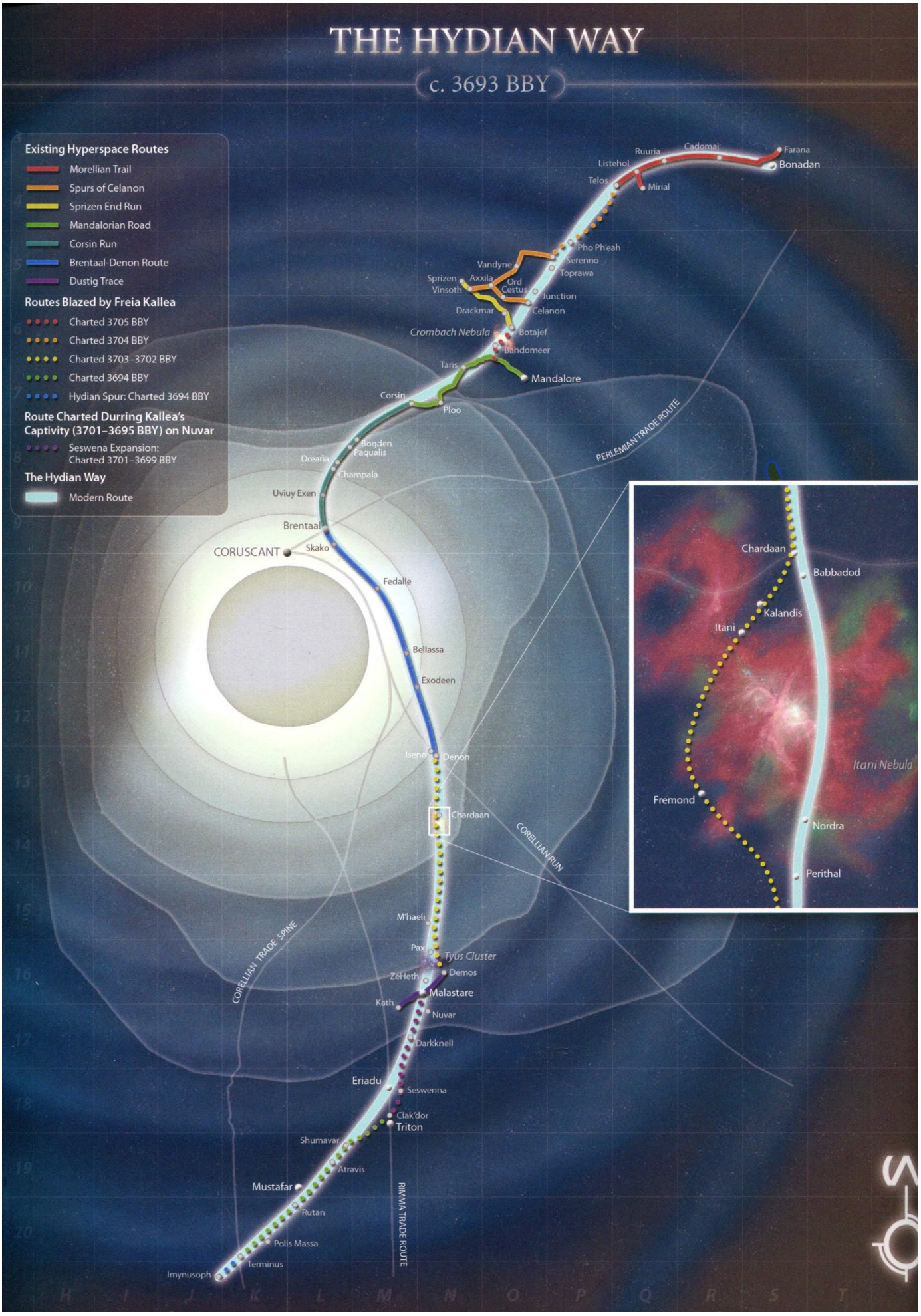
В ходе последующей битвы, Бану спасает Фрею, но сам оказывается смертельно ранен. Пока он умирает в горящем храме, Сивал рассказывает правду о своих перевоплощениях (Бану, Фрея и Сивал: «Прощай»). Тоакса и Фарджа арестовывают, а Фрея и Сивал возвращаются на Брентаал: чтобы похоронить Бану, в честь которого и будет назван великий торговый маршрут (Фрея: «Хайдианский Путь») – и чтобы обручиться (все: «Центр галактики» [повтор]).

Фрея и Сивал на сцене.

Историческая справка: как и следовало ожидать от оперы, появившейся через двадцать две тысячи лет после описанных событий, «Путь Каллии» содержит некоторые вольности. Несмотря на популярность теории о вымышленном образе Сивала Брентиоха, нет никаких доказательств, что он прятался от Фреи, переодевшись низшим по званию. В то же время недавние исследования, сделанные имперскими архивистами, показывают незначительность вклада Бану на фоне остальных участников. Фрея Каллия соединила несколько уже существующих маршрутов, вошедших в восточную часть Хайдианского Пути, а маршрут Брентаал-Денон был давно известен в ее время. Тем не менее, «Путь Каллии» очень точно воспроизводит информацию о навигационных препятствиях на ее пути, а мужество Каллии в исследовании западного галактического диска продолжает вдохновлять разведчиков на подвиги. Стоит также отметить, что движение звезд и изменения в галактической экономике успели повлиять на многие участки Хайдианского Пути, сместив их в ту или иную сторону.

Приложение: Большую огласку в прессе получило решение взять на роль Бану Хайдии – традиционно исполняемую дуросским вокалистом – чандрильца Амаро Фонтина. Ни Брентаальский Совет по Высокой Человеческой культуре, ни Брентаальская Консерватория не возмутились глупой идеей отдать партию дуроса человеку. Они также отвергли мысль, что некоторые арии в «Пути Каллии» показывают другие расы и их философию в унизительном ключе. «Путь...» - одно из величайших достижений Кольца в целом и Брентаала в частности, и это говорит само за себя.

Данное приложение было подготовлено при поддержке Коалиции Прогресса из Отдела Искусств Комиссии по Сохранению Нового Порядка.


THE HYDIAN WAY
c. 3693 BBY
Existing Hyperspace Routes
Morellian Trail
Spurs of Celanon
Sprizen End Run
Mandalorian Road
Corsin Run
Brentaal-Denon Route
Dustig Trace
Routes Blazed by Freia Kallea
Charted 3705 BBY
Charted 3704 BBY
Charted 3703–3702 BBY
Charted 3694 BBY
Hydian Spur: Charted 3694 BBY
Route Charted Durring Kallea's Captivity (3701–3695 BBY) on Nuvar
Seswena Expansion: Charted 3701–3699 BBY
The Hydian Way
Modern Route
Farana
Bonadan
Cadomai
Ruuria
Listehol
Telos
Mirial
Pho Ph'eah
Serenno
Toprawa
Vandyne
Axxila
Sprizen
Vinsoth
Ord Cestus
Junction
Celanon
Drackmar
Crombach Nebula
Botajef
Bandomeer
Taris
Mandalore
Corsin
Ploo
PERLEMIAN TRADE ROUTE
Bogden
Paqualis
Drearia
Champala
Uviuy Exen
Brentaal
CORUSCANT
Skako
Fedalle
Bellassa
Exodeen
Iseno
Denon
Chardaan
CORELLIAN RUN
M'haeli
Pax
Tyus Cluster
Demos
ZeHeth
Malastare
Kath
Nuvar
Darkknell
Eriadu
Seswenna
Clak'dor
Triton
Shumavar
Atravis
Mustafar
Rutan
Polis Massa
Terminus
Imynusoph
RIMMA TRADE ROUTE
CORELLIAN TRADE SPINE
Chardaan
Babbadod
Kalandis
Itani
Itani Nebula
Fremond
Nordra
Perithal

Планеты и иные важные объекты сектора Арканис

На протяжении долгого времени сектор Арканис служил перекрестком для тех, кто путешествовал в сторону Миров Ядра через Кореллианский Пробег – и тех, кто покидал Пространство Хаттов, Среднее или Внешнее Кольцо и устремлялся по Пробегу Триеллус. Сектор неофициально поделен между Правящими Мирами, куда входит Арканис, Иссор, Новый Атор, Ващ и Хулдамун (изначально связанные между собой желанием легализировать торговлю в районе Пробега), и хаттскими колониями, начинающимися возле станции Кемал.

Сектор включает сотни обитаемых миров, не показанных на прилагаемой карте. Большая их часть – неперспективные горнодобывающие колонии, отсталые индустриальные планеты или борющиеся за жизнь сельскохозяйственные территории. Кроме того, там существуют тысячи необитаемых миров.

Арканис – столица сектора, процветающая торговая планета на пересечении Кореллианского Пробега и Торгового Маршрута Триеллус. Арканис был колонизирован около 4200 г. ДЯБ пилигримами с планеты Атор, что в Мирах Ядра. Контакт с родиной вскоре был потерян, большинство аторийских колоний погибло, однако Арканис выжил как столица маленькой империи, Правления Арканиса, а после вошел в состав Республики.

Иссор – экономический двигатель сектора Арканис, во всяком случае, если речь идет о легальной торговле. Система включает три перспективных мира: Иссор и Кадезия – индустриальные планеты, в то время как на Трулалисе когда-то находился крупный университет, привлекавший студентов из окружающих секторов.

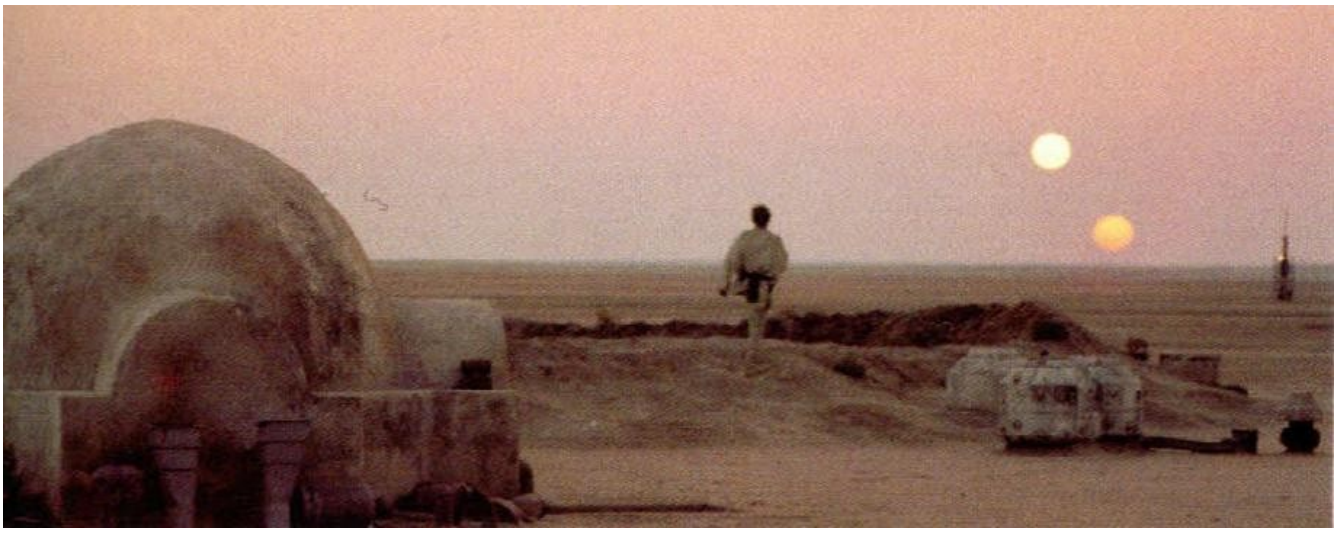
Сельскохозяйственная планета **Новый Атор** была основана аторийскими колонистами около 80 г. ДЯБ.

Станция Кемал – своего рода граница между Правящими Мирами и планетами Триеллуса, обслуживающая как легальных торговцев, так и контрабандистов. Вопреки названию, это вовсе не искусственный объект, а болотистая, туманная луна, находящаяся на орбите серебристого газового гиганта – небогатого на месторождения газа тибанна.

Андувил – обедневшая планета, где есть место различным видам промышленности, горнодобывающим операциям и сельскому хозяйству. Что характерно, успехов местные жители не добились нигде.

Что касается информации о **Татуине**, см. раздел «Планеты галактики».

Лесная планета **Уу-темиук** – родианская колония, основанная около 75 г. ДЯБ, в то время, когда раса покинула свой суровый мир и расселилась там, на Утарууне и Татуине. В последние годы Лесозаготовительная Компания Пии высадила на планете множество отростков дерева грил.



Двойные луны Татуина, четко видимые на закатном небе.

Миры Форун – три системы около Триеллуса, ставшие тронными мирами хаттов в последние столетия Республики. **С-Форун** когда-то принадлежал Гардулле-хатту, однако был захвачен Джаббой в пользу кажидика Десилиджик после того, как Империя объявила рабство вне закона по всей территории Кольца, сведя таким образом на нет успехи Бесадии. **В-Форун** – грязная планета, контролируемая кланом Фалиожик и их тойдарианскими приспешниками; **А-Форун** – ветреный мир редких лесов, управляемый бандами Янк-Тош, которые, в свою очередь, подчиняются кажидику Джахибакти.

Расположенная на границе сектора планета **Пирокет** – пестрый торговый мир с существенными диаспорами хаттов и ботанов. Это непростое сочетание часто выливается в плетение интриг друг против друга.

Вузла, расположенная в почти беззвездной космической пустоте, известной как **Татуинский Залив**, - заправочная станция для кораблей, совершающих длительный пробег с Пирокета до Пии. Этим маршрутом нередко пользуются те, кто хочет избежать общения с печально известными татуинскими реалиями.

Туманность Д'Анджон – обширное, сияющее поле газа, оставленное древней сверхновой. Эта территория сложна для навигации, а расположенные здесь молодые звезды практически не были изучены.

На границе со Средним Кольцом, в районе Старого Кореллианского Пробега, расположены планеты **Пии 3** и **Пии 4**, известные благодаря экспорту древесины грил. Как только выяснилось, что в системе Пии нет достаточных залежей полезных ископаемых, она была продана эксцентричному корулагскому предпринимателю в качестве заповедника.

Система Остан состоит лишь из газового гиганта и вращающейся тучи астероидов, что явно свидетельствует о прошлых катаклизмах. Столетия назад, Кореллианский Пробег соединил Пии, Татуин и Вор Део; в то время на астероидах велась добыча ископаемых, а также имелось несколько курортов. И если месторождения давным-давно истощились, то курорты существуют до сих пор – в качестве мест, куда ездит отдыхать элита Правящих Миров.

Изначально будучи сельскохозяйственной планетой, **Утаруун** был заброшен в тот момент, когда Кореллианский Пробег «переместился» на свое нынешнее место. В последнее время планета стала объектов внимания родианских колонистов.

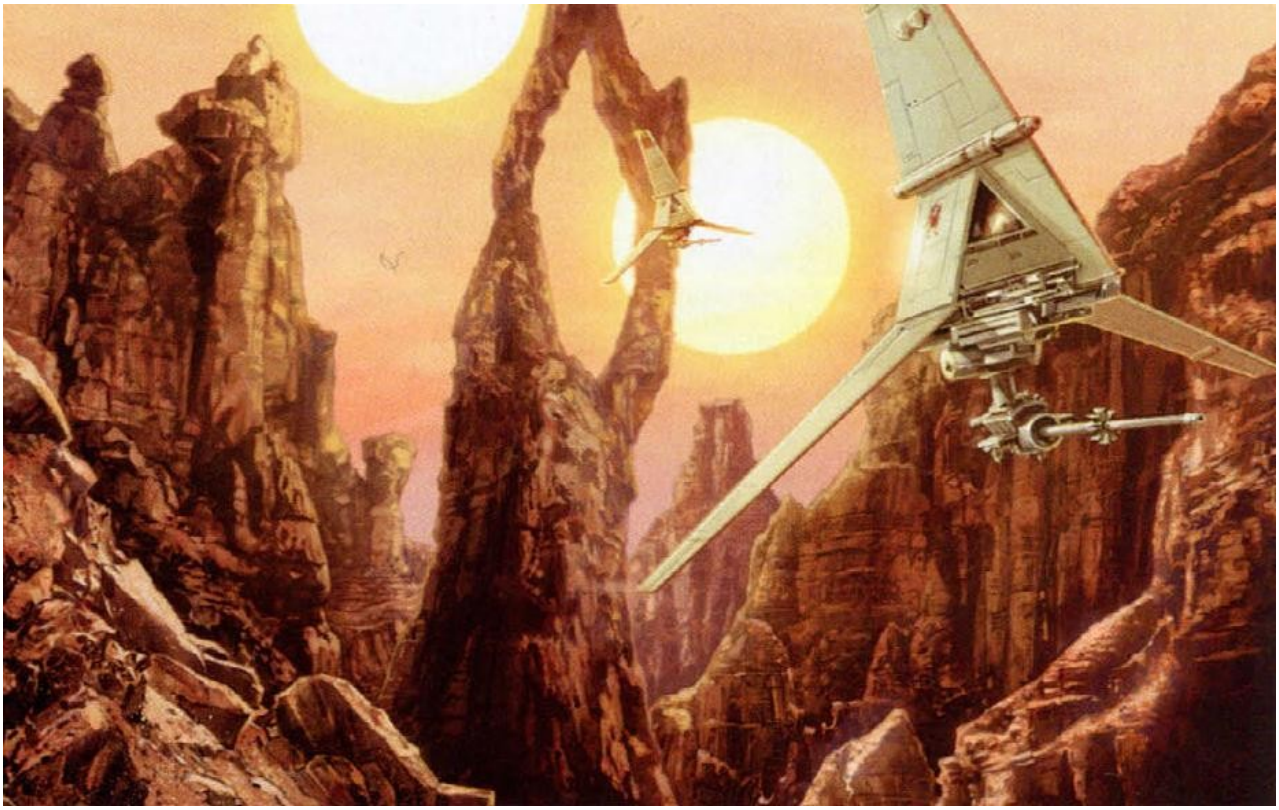
Обана – вращающееся облако астероидов, которое до сих пор исследуется на предмет полезных ископаемых (возможно, незамеченных предыдущими экспедициями). В системе нередко можно наткнуться на пиратов.

Вор Део – небольшая, однако оживленная торговая планета, куда стекаются контрабандисты из территорий, находящихся за Мирами Цирусом и Мелни. Империя не раз пыталась пресечь незаконную деятельность, озабоченная растущим потоком контрабанды со стороны Маршрута Кранан-Экскарга.

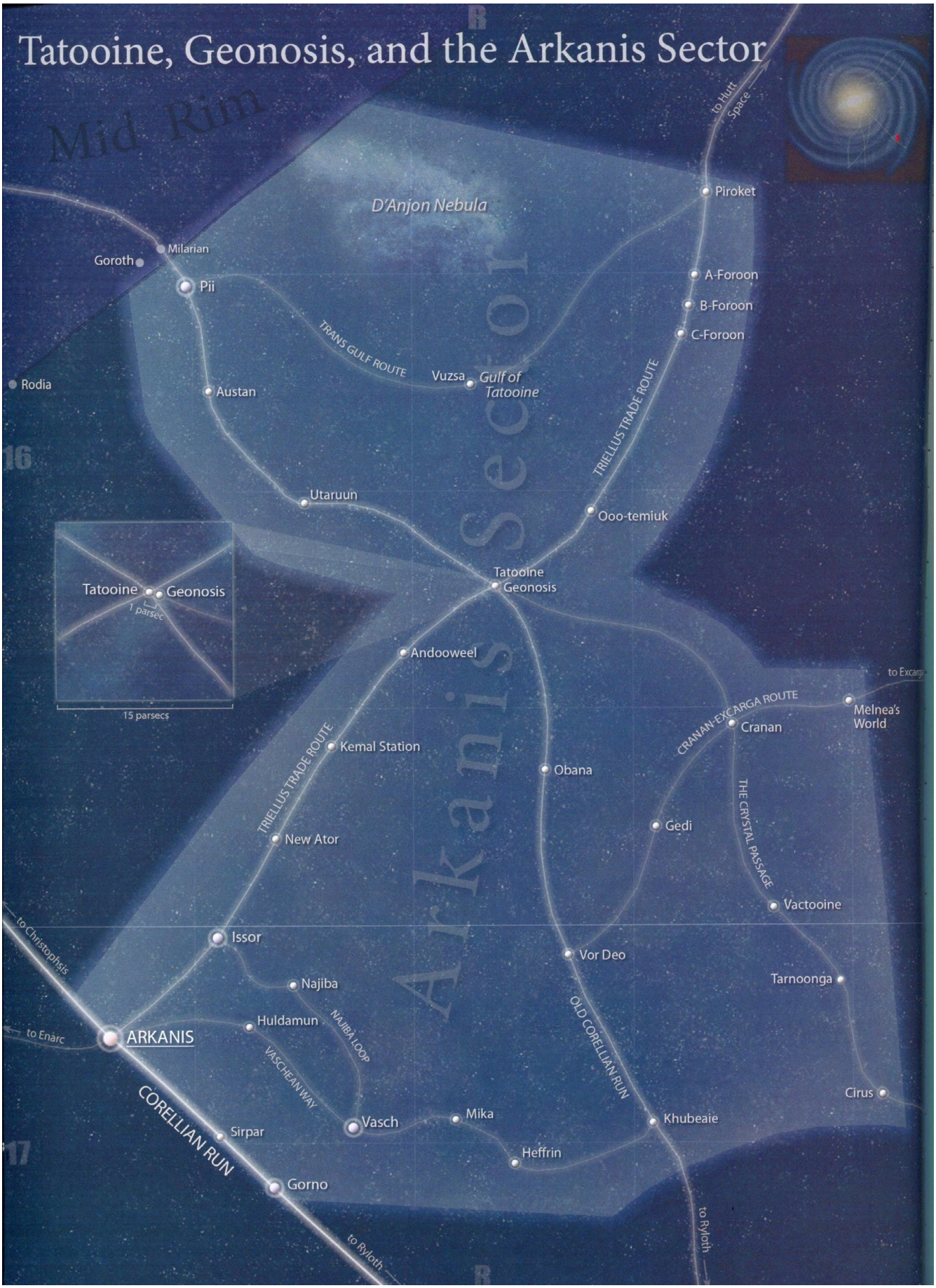
Туманная сфера **Кубии** – плохо изученный индустриальный мир, более известный как стоянка для контрабандистов, торгующих спайсом, которые направляются с Рилота на Татуин, а также через Триеллус. Хатты, тви'леки, родианцы и люди действуют здесь плечом к плечу.

Система **Геди** – уникальное скопление четырех газовых гигантов, вращающихся вокруг двойной звезды. Местные луны богаты полезными ископаемыми, добычу которых начали хатты Бесадии. Вскоре после становления Нового Порядка, все права на минералы отошли к Империи.

Что касается информации о **Геонозисе**, см. раздел «Планеты галактики».



Звездные прыгуны Т-16 пролетают сквозь Каменную Иголку в Каньоне Нищих на Татуине.



Кранан – процветающая звездная система, управляемая Горнодобывающей Гильдией (по сути, единственная ее существенная операция в секторе Арканис). К счастью для организации, планета богата залежами руд и минералов. Большинство грузов из Кранана отправляются в

Екскаргу, и эту ситуацию, путем угроз и стимулов, не раз пытались изменить власти Арканиса.

Мир Мелни – мрачная, болотистая планета, колонизированная татуинскими шахтерами после того, как вся добыча на их родине перешла в руки хаттов. Однако местные месторождения бедны, и мир получил гораздо большую известность в качестве тайника контрабандистов.

Вактуин – процветающая, автоматизированная планета в районе Кристального Прохода – крупного гипермаршрута, который соединяет ничем не выдающиеся горнодобывающие колонии (остроумные контрабандисты нередко называют его Киириумским Ползком). Именно здесь, в начале Галактической Гражданской Войны, произошел один странный случай: банда дроидов-предателей из Пространства Хаттов захватила планету и попыталась изменить программу, заложенную в местных дроидов, чтобы они могли производить боевые экземпляры.

Цирус II – горнодобывающая планета, получившая известность благодаря богатым жилам кристаллов синтониум, используемых для корабельных щитов. Этот факт должен был сделать ее очень богатой – если бы не землетрясения, из-за которых пришлось свернуть все операции. Большинство синтониума перевозится независимыми фрахтовщиками, которые летят на Цирус, когда планета вновь начинает добычу.

Хеффирин – маленькая горнодобывающая колония, основанная Империей. Эта горная планета известна своими руинами, включая масштабные, простирающиеся на целый континент Хеффинские Акведуки, чьи строители давно исчезли с лица галактики.

Система **Мика** знаменита всего лишь одним планетоидом – однако он невероятно богат залежами руд. Вскоре после Явинской Битвы, Империя заключила торговый договор с аборигенами-миканцами, а затем – создала на планете тюремную колонию и лишила всех прав. Имперский персонал иногда называет ее Бухтой Медузы.

Зеленая планета **Ваш** обладает умеренным климатом и является миром-садом сектора Арканис. Ее зеленые холмы покрыты имениями вышедших на пенсию лидеров и знаменитостей, а в ее изящные города стекаются туристы всей галактики. Будучи одним из Правящих Миров, Ваш был заселен одновременно с Арканисом. Местная хлебная водка – мягкий, но крепкий напиток, за который ценители не жалеют платить астрономические суммы.

Хулдамун, один из Правящих Миров, - относительно процветающая индустриальная планета, чьим главным экспортным товаром является горнодобывающее оборудование.

Расположенная у одноименной Петли **Наджиба** - планета, на которую трудно долететь в течение половины ее календарного года. Это связано с передвижением астероидов, названных Детьми Наджибы, которые затрудняют навигацию в системе. Местные жители имеют репутацию старательных работников, обладающих хорошими физическими данными. Именно поэтому ими заинтересовалась Империя, желавшая видеть аборигенов в качестве шахтеров и чернорабочих.

Сирпар – планета с высокой гравитацией, которая использовалась Империей в качестве военного тренировочного центра. Она также является домом для примитивных аборигенов, эклаадов.

Горно – суетливый торговый мир с ощутимым имперским присутствием.

Тарнунга – мир бушующих океанов, усеянных высокими подводными пиками. Он в равной пропорции населен морскими чудовищами и пиратами.

Планеты и иные важные объекты Кашиикского Региона

Место, называемое Кашиикским Регионом, - беспокойная полоса Среднего Кольца, граничащая с Перлемианским Торговым Маршрутом, Регионами Экспансии и Пространством Хаттов. Большинство кораблей, проходящих через эту территорию, летят через родину вуки, Кашиик, которая лежит на пересечении шести крупных гиперпутей. Великая Ветвь Кашиика простирается от Зелтроса до Чарроса; Рендонский Пробег соединяет два торговых мира, Лантиллес и Рендон; Петля Дурктила заканчивается возле Пабол Слейхерон; а страдающая от работорговцев Ночная Дорога соединяет Кашиик с Терр'скиаром. Практически все суда, летящие от Перлемианского Маршрута в юго-западную часть Разреза, пролетают через систему Кашиик, желая не показываться на границе Внешнего Кольца, чьи секторы входят в состав Пространства Хаттов.

Благодаря своему удобному стратегическому положению, Кашиик не раз становился местом масштабных битв и шпионских интриг: разведчики безуспешно пытались разузнать секретные маршруты, известные только местным обитателя. Немало бывалых пилотов утверждает, что им известен, как минимум, один короткий путь между планетами, открытый вуки, а в кантинах ходят слухи о тайных колониях, складах и убежищах, о которых знают лишь аборигены.

Кашиикский Регион – место, где борются за превосходство множество рас и силовых блоков. Он включает в себя части семи секторов (Хала, Кастолар, Лантиллианский, Митаранор, Талдот, Терр'скиар и Тракс), основные торговые миры (Лантиллес, Рендон, Биммисаари и Рограм), а также планеты, где проживают могущественные нации (вуки, саурины и биммы). Не удивительно, что сюда пытались внедриться силы внешние – история помнит и мегаполис Контруум, и лоббирование хаттских интересов, и попытки ланников и ботанов сдержать аппетиты кажидиков.

Как и следовало ожидать от региона, расположенного между Лантиллесом и Нал Хаттой, здесь процветает и легальный, и нелегальный бизнес. Огромные сельскохозяйственные планеты и индустриальные миры привлекают миллиарды кредитов от законопослушных инвесторов, в то время как на трассах вовсю идет перевозка рабов. Здесь нередки инциденты, а потому мудрый пилот полетит в Кашиикский Регион со свежими данными в навикомпьютере и бластером наизготовку.

Кашиикский Регион включает тысячи необитаемых миров, не показанных на прилагаемой карте, и миллионы необитаемых систем.

Лантиллес – кипящая жизнью планета-мегаполис, родной мир для людей, вот уже тысячелетия доминирующих в транспортировке грузов и кораблестроительстве на Перлемианском Пути. Лантиллианцы – типичные флегматики, которых мало интересует дизайн и элегантность кораблей. Зато для них важна надежность – к примеру, один из рекламных слоганов кораблестроительной компании гласит: «Мы делаем межзвездные перелеты менее волнительными». Лантиллианцы не имеют расовых предрассудков, а потому в местные компании и гильдии с легкостью допускаются пришельцев.

Холмистые равнины **Наззри** – родина наззаров, печально известных своей ксенофобией и безразличностью к остальной части галактики. Планета с давних времен является членом Республики, однако ее влияние на цивилизацию мизерно.

Авенелл – роскошный мир спокойных морей, холмов и элегантных городов, через которых проходит Малый Лантиллианский Маршрут. Данная планета представляет интерес для лантиллианских торговцев, уйтерийских магнатов и торговцев-рендони, желающих отдохнуть от забот или навсегда отойти от дел.

Одна из деревянных платформ вуки, обрамляющих город Качиро на Кашиике.

Уйтер – независимый сельскохозяйственный мир, чей огромный доход сделал его влиятельным в вопросах региональной политики. Его обитатели имеют лантиллианское происхождение.

Тогория, система сектора Талдот, включает две достойных упоминания планеты: Тогорию, родину воинствующих кошкообразных, которых можно встретить в качестве пиратов и наемников, и Танос, тщательно охраняемую имперскую верфь.

Чаррос – планета фабрик Кси Чар, окруженных религиозным почтением, где за столетие было выпущено огромное количество машин. Их самая известная компания, Хаол Чар Инженеринг, изготовляла боевую технику для Торговой Федерации, вплоть до захвата ее силами Республики во время Войн Клонов. После присоединения Хаол Чара к корпорации Сиенар, Чаррос принял на себя роль ведущей индустриальной планеты, обеспечивавшей нужды имперской армии.

Один из самых плодородных сельскохозяйственных миров, **Баламак**, столетия служил лакомым куском для различных воюющих империй, чьи армии нуждались в обеспечении продовольствием.

Биммисаари – дом сразу для двух рас, которые называют себя биммами: низкорослых, похожих на людей и покрытых шерстью гуманоидов. Однако и те, и другие негативно настроены по отношению к пришельцам, и именно совместные усилия привели к созданию процветающего торгового мира. Они готовы торговать чем угодно и с кем угодно, и никто – ни хаттские боссы, ни рендони, ни работорговцы Митаранора – не могут заставить их свернуть с намеченного пути.

Что касается информации о **Боз Пити**, см. раздел «Планеты галактики».

В системе **Кашиик** обитают две разумных расы: вуки и их давние враги – трандошаны. Что касается информации о Кашиике, см. раздел «Планеты галактики».

Квукрр – одна из нескольких колоний вуки недалеко от Кашиика. В период расцвета Империи она была известна благодаря фабрикам и фермам, где использовался рабский труд.

Ракхуууун – колония вуки, где расположена маленькая верфь, прославленная элегантными яхтами и фрахтовщиками.

Чамбл – процветающая индустриальная планета, с множеством заводов, построенных на средства рендони. Именно здесь, незадолго до Хотской Битвы, произошел скандал, связанный с имперской национализацией Банши Тех, производящей компоненты для дроидов: по той причине, что они якобы поставляли дроидов-убийц для хаттов, работорговцев Митаранора и прочих криминальных элементов.

Мессерт - финансовый узел сектора Митаранор, финансирующий множество промышленных, горнодобывающих и сельскохозяйственных предприятий по всему Кашиикскому Региону.

Рендон – торговый узел и финансовый центр, который привлекает предпринимателей с южного квадранта Разреза: лантиллианцев, хаттских слуг, вуки, ланников, ботанов и биммов – всех их нередко можно встретить как на людных базарах планеты, так и в элегантных корпоративных башнях. Рендони, люди-аборигены, получили репутацию хитрых торговцев и талантливых политиков – именно эти навыки помогают им выживать в беспокойном регионе.

Толатин – печально известное пристанище контрабандистов.

Митаранор – мрачная индустриальная планета, известная благодаря деятельности работорговцев. Рабовладельческий Совет Митаранора и другие подобные объединения свободно действуют в пределах сектора, нападая на бесчисленные миры и доставляя живой товар в разные уголки галактики – от Империи до мест, находящихся под контролем криминальных боссов. Битвы между рабовладельцами Митаранора и агентами хаттов за право на незаконную деятельность – распространенное явление в Кашиикском Регионе.

Станция «Шип» - заправочная станция, расположенная среди крутящихся астероидов и комет. Работорговцы, пираты и контрабандисты пользуются этим местом в качестве тайника.

Ота – ледяной мир на Пробеге Бесстрашных, спрятанный за бахромой туманности Колючая Изгородь.

Пизилис – темно-голубой газовый гигант, окруженный лунами с умеренным климатом. На них расположено множество небольших поселений, построенных на средства корпораций Рендона, Лантиллеса и Роргама.

Роргам – деловой узел, соперничающий в могуществе с Рендоном и не упускающий возможность оказаться выше своего более успешного и богатого соперника. Таким образом он надеется привлечь дельцов в сектор Терр’скиар.

Квас Киллам – жаркая, задымленная планета, испещренная заводами и шахтами по добыче триниума. Она несколько раз переходила из рук в руки во время Войн Клонов, а затем была национализирована Империей, поработившей аборигенов-килламов.

Новый Апсолон – процветающий индустриальный мир, расположенный на Утмиан Пабол, чьи техники и технологии незаменимы на территории Кашиикского Региона. И хотя здесь формально правят демократы, на самом деле, власть на планете поделена между двумя кастами: Рабочими и Цивилизованными.

Терр’скиар – торговая планета, столица одноименного сектора, расположенная около туманности Колючая Изгородь со стороны Ядра.

Коачелл – родина лепи, незначительный торговый мир, окруженный полосами газа и пыли, которые исходят из туманности Колючая Изгородь.

Туманность Колючая Изгородь – беспокойное облако пыли и газа, остатки сверхновой, уничтожившей систему Киир и стершей с лица галактики первый Утмиан Пабол за четыре тысячелетия до Явинской Битвы. В сердце туманности находится одноименный пульсар, чье излучение нередко ионизирует облака пыли и повреждает компьютеры пролетающих мимо кораблей. Даже пилоты-ветераны с осторожностью проходят мимо этого опасного участка.

Система **Биссиллирус** была открыта около 200 г. ДЯБ разведчиками, прокладывавшими гиперпуть через южный край туманности Колючая Изгородь. В системе есть две примечательных планеты – сельскохозяйственный мир Точка Дренелла и богатый металлами Нурстин.

Изначально **Дейсум** был секторальной столицей Тракса, откуда Империя наблюдала за событиями в регионе и ближней части Пространства Хаттов. Сам по себе Дейсум III – мрачная, загрязненная индустриальная планета, не представляющая большого интереса; Новая Республика переместила секторальную столицу на соседний **Лонгвинд**. Труба Тракса проходит через густонаселенную планету-мегаполис **Лексрул**, а затем, меняя имена, достигает Ланника и Ботавуи.

Биммисаарский рынок у подножья Башни Закона.

Снив – планета на Дурктильском Кольце, родина вонючих, жаждущих приключений снивилов, известных благодаря интересу к технике и навыкам гиперпространственной разведки. Империя ограничила возможность посещения и вылета с планеты, тем самым подтолкнув снивилов к сотрудничеству с Альянсом.

Дурктил – родина сауринов, подрасы их соседей-трандошан. Это богатый сельскохозяйственный мир, окруженный космическими станциями всех форм и размеров – считается, что некоторые из них существуют уже тысячелетия.

Йитабо – непримечательная сельскохозяйственная планета, населенная сауринами, вуки и борнеками.

Чалакта – мир с приятным климатом, покрытый маленькими фермами и городами. Его аборигенов, близких к людям гуманоидов, часто можно встретить в космопортах региона, терпеливо ожидающих, когда духовно богатый капитан какого-нибудь лайнера предложит им бесплатный полет. Мирных чалактанцев уважают практически в любом уголке галактики; даже хатты стараются не связываться с ними.

Блимф – огромный газовый гигант алого цвета, вокруг которого находится множество лун. Система также включает редко используемую заправочную станцию и служит таможенным пунктом для судов, приближающихся к Рендону. Бледные луны Блимфа 3 – родина джокалли, где некоторое время обитал криминальный босс Квафугг-хатт.

Убриккиа – мрачная индустриальная планета, тысячелетия находящаяся под контролем хаттов. Здесь находится штаб-квартира Убриккиа Индастриз, а также иных, спонсируемых «большим братом» компаний.

Секреты гильдии Клаатувак

Хан Соло? Талантливый пилот, но готов поспорить на все драгоценности короны Альдераана, что большинство его рекордов скорости принадлежит Чуи. Ну-ну, спросите об этом у Соло и увидите, как быстро захлопнется его большая кореллианская пасть. Странно, что никто больше не додумался до его секрета, но я вам говорю: это пилоты, они всегда больше летают, чем думают. **– Деш Рендар**

Зеленая родина вуки Кашиик сыграла важную роль в доставке грузов и связи на территории Разреза. Станция-передатчик ГолоНета находится как раз на пересечении четырех маршрутов, ответственных за движение между Внешним Кольцом и Регионами Экспансии, а также Перлемианского Торгового Маршрута и Кореллианского Пробега. Однако Кашиик играет куда более важную роль, и эта его тайна, в итоге, привела к секретному противостоянию во время Войн Клонов.

В течение тысячелетий, немало вуки становились знаменитыми навигаторами, при этом отказываясь посвящать кого бы то ни было в тонкости ремесла. Другие пилоты говорят, что расе известно о сотнях тайных гиперпутей, пересекающих галактику, - и эту информацию они надежно охраняют ради собственной же безопасности.

И Республика, и Конфедерация Независимых Систем во что бы то ни стало желали заполучить тайное знание, которое дало бы им преимущество. Во время Войн Клонов, обе стороны посылали своих агентов на Кашиик и боевые флоты по всему региону, что, ближе к окончанию конфликта, вылилось в масштабное вторжение сепаратистов.

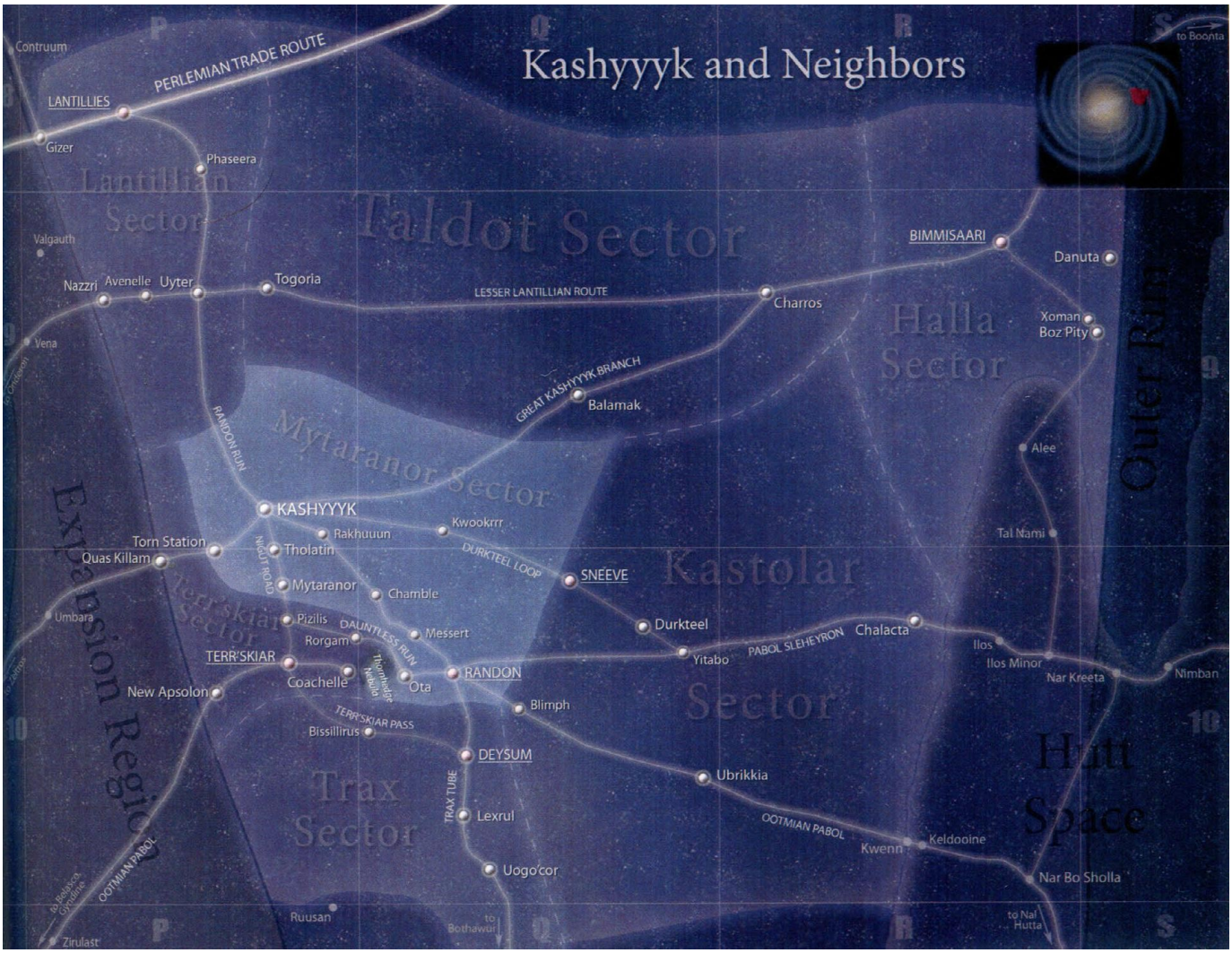
Чубакка на Базе «Эхо».

Захватчикам удалось выяснить достаточно, чтобы определиться с мишенью: город Качиро на архипелаге Ваваатт. Здесь располагается Дерево Виккилинн, штаб-квартира клаатуваков – тех, кто предположительно владеет тайными маршрутами.

Гильдия знала, что все ее старания обречены. Когда клоны приступили к выполнению Приказа 66 и на их глазах убили несколько генералов-джедаев, клаатувакам стало ясно, что новая власть принесет еще немало горя. Они знали – солдаты Корусанта готовы выжечь дотла весь Кашиик, лишь бы добраться до их тайны.

Стараясь успеть, пока Империя не объединила силы для нового удара, гильдмастер Клаатувак Гумбеки сделал копии основного архива данных, загрузив их на миниатюрные ГолоПередатчики, а затем раздал самым смелым и верным сторонникам (примерно дюжине вуки). Сам Гумбеки не стал укрываться от нападающих на штаб-квартиру, в то время как остальные члены гильдии бежали из архипелага Ваваатт, надежно спрятав данные. Когда силы Империи добрались до Дерева Виккилинн, они обнаружили аналитическую лабораторию Клаатувак и тайное убежище организации. Однако, хотя все приборы уцелели, данные оказались стертыми из памяти – так, что даже лучшие дроиды-взломщики не смогли восстановить исходный материал.

Секреты Клаатувак вновь стали объектом для легенд, за которым охотились все, начиная от работорговцев-трандошанов и заканчивая имперскими и повстанческими агентами. И только ближе к окончанию гражданской галактической Войны объявились достоверные сведения о наследии клаатуваков: Чубакка, штурман «Тысячелетнего сокола», поделился ими с Ханом Соло, что позволило экипажу преодолевать расстояния в рекордные сроки. Вскоре после Хотской Битвы, Чубакка отдал копию принцессе Лее, не ожидавшей такого ценного подарка. Высшее командование Альянса делилась информацией с пилотами только в моменты необходимости, охраняя весь объем от посторонних глаз. Эти маршруты стали одним из главных секретов повстанцев, благодаря которому они получили существенное преимущество во многих сражениях.



Темные времена

Имперский Новый Порядок – всецело признанный в Ядре, где с давних времен считалась нормой Высокая Человеческая Культура – был гораздо сдержаннее встречен изгоями, пришельцами и другими обитателями галактических окраин. Сенаторы-идеалисты из Миров Ядра (включая альдерааанца Бейла Органу и Мон Мотму родом с Чандриллы) делали все, что было в их силах, дабы сдерживать диктаторские настроения Палпатина – но пройдут еще долгие годы до того, как организуется Альянс Повстанцев. А пока у обездоленных не будет никакой защиты.

Власть Императора была не раз продемонстрирована на мирах Кольца, вдали от привилегий цивилизации и репортажей голомедиа. Однако даже в развитом Ядре он не гнушался показать, что не потерпит никаких протестов. Ниже представлены самые жуткие примеры происшествий, имевших место в темные времена галактики.

Зачистка Нью Плаймто. Несмотря на расположение на территории Ядра, данная планета имела низкий уровень развития и была заселена расой, еще не признанной галактическим сообществом. Когда аборигены-нозорианцы восстали против Империи, 501-й легион штурмовиков уничтожил поднявших оружие мужчин, а женщины и дети стали частым товаром на рабских рынках.

Ловушка на Биссе. После окончания Войн Клонов, этот мир Глубокого Ядра был лагерем для военнопленных джедаев, пойманных во время исполнения Приказа 66. Дарт Вейдер убил большинство узников, а

оставшихся в живых сумел обратить на свою сторону. Позднее Бисс привлечет миллионы поселенцев из Ядра и Колоний, чья жизненная энергия будет утолять голод Палпатина и его адептов Темной Стороны.

«Глаз Палпатина». На первый взгляд, несколько юнлингов, которым удалось избежать резни в Храме, были абсолютно безопасны – однако Император предусмотрел все возможные в будущем риски. Узнав, что многие из них прибыли на Белсавис под защитой мастера-джедая, он приказал устроить орбитальную бомбардировку ущелья Плават. Задача была передана новой боевой луне «Глаз Палпатина». Запущенный на верфях Патриима «Глаз...» должен был пролететь по малоизвестным гиперпутям (так, чтобы сведения о нем не попали в Сенат) и подобрать штурмовиков на Пзобе, Дом-Браддене, Кирдо III, Татуине и Алзоке III – но судно подверглось саботажу джедаев в туманности Лунный Цветок. Вместо него на Белсавис отправилась эскадра звездных разрушителей, однако к моменту нападения большая часть юнлингов успела скрыться.

Огненный шторм на Каамасе. Каамаси, на протяжении двадцати пяти тысяч лет славившиеся своим миролюбием, забили тревогу, увидев, как меняется галактика под властью диктатуры. Лидеры планеты начали говорить о возвращении к философии «мира путем моральных ценностей». Не желая карать каамаси публично, Палпатин организовал отряд наемников, который должен были саботировать планетарные щиты и устроить обширную бомбардировку. Возникшие вследствие атаки лесные пожары навсегда уничтожили многие формы жизни.

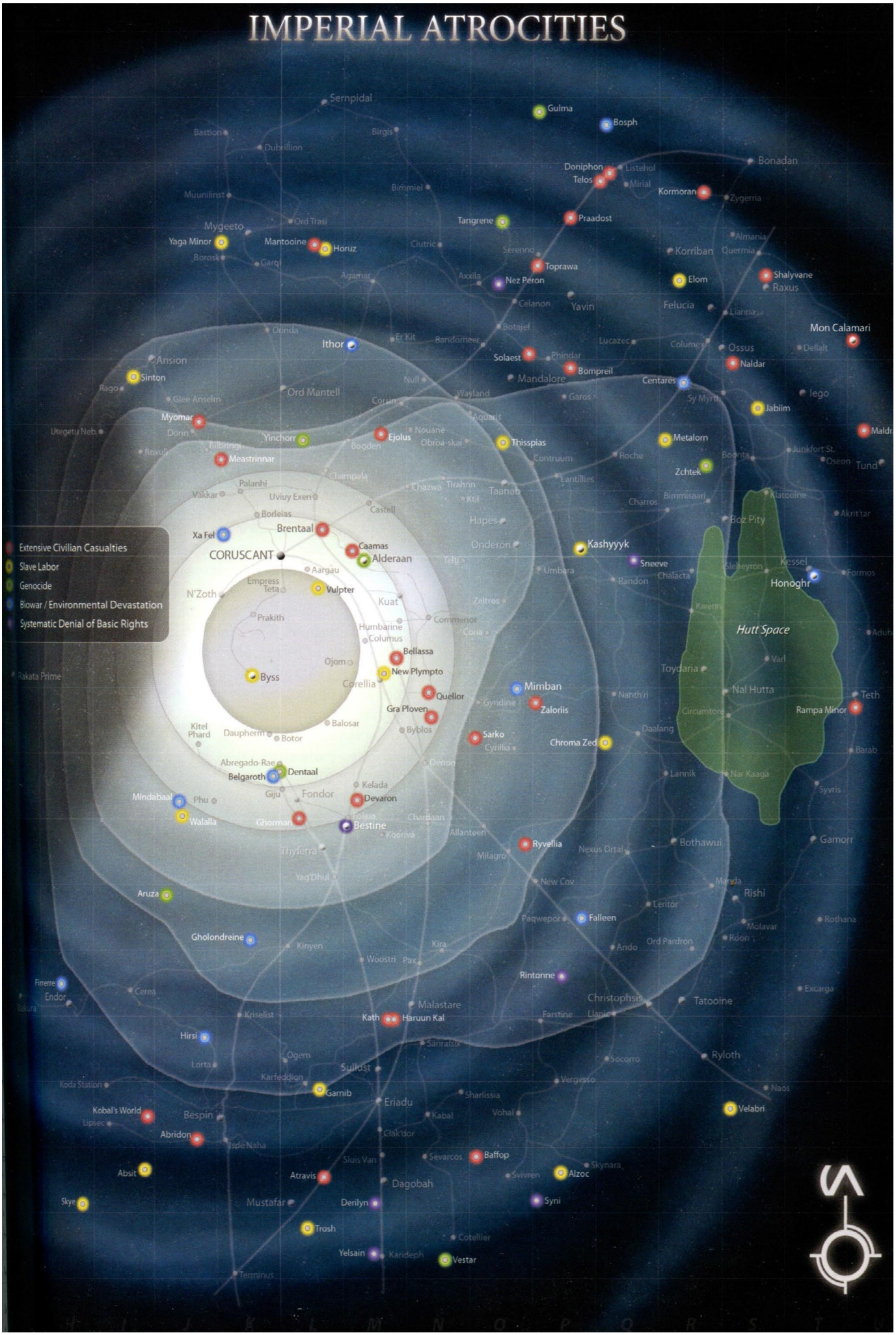
Высушивание Голондрейна-β. Поселения на Голондрейне-β славились учеными и философами, считавшими, что каждое живое существо хранит наивысшую верность правде, как бы ни мешала ему в этом нынешняя власть. Примерно за десятилетие до Явинской битвы, они начала публиковать достаточно жесткую критику правления Императора. Едва они перешли эту черту, как Палпатин решил устроить им показательную казнь. Зеленые моря Голондрейна-β оказались высушены до последней молекулы, а мертвая земля наполнилась иторианскими кроулерами, вводившими в почву долго не разлагающийся биотоксин.

Порабощение Кашиика. Родина вуки перенесла серьезное вмешательство под эгидой Нового Порядка. Повторно классифицированные в качестве расы рабов, аборигены стали мишенью для трандошан-охотников, а также бесплатной рабочей силой при возведении крупных проектов, таких как Звезда Смерти.

Горманская Резня. Горман, ничем не примечательная планета в Колониях, являлась ярким символом восстания: именно здесь таможенные суда Империи уничтожили мирную демонстрацию против налогов, приземлившись на головы протестующих. Ни одно событие, кроме случившейся позже гибели Альдераная, не воплощало имперскую жестокость так, как это.

Завоевание Мон Каламари. Зная, что на непокорной планете расположены верфи для кораблей галактического класса, Империя быстро захватила над ней контроль. Предатели-куаррены отключили планетарный щит незадолго до грядущего вторжения, а Звездный Разрушитель стер с ее лица сразу три плавучих города. Однако повстанцы со стороны мон

каламари и куарренов, объединившись, смогли дать Империи отпор, освободив необходимые для Альянса линии снабжения флота.


IMPERIAL ATROCITIES
Extensive Civilian Casualties
Slave Labor
Genocide
Biowar / Environmental Devastation
Systematic Denial of Basic Rights
Sernpidal
Gulma
Bosph
Bastion
Dubrillion
Birgis
Bonadan
Doniphon
Telos
Listehol
Mirial
Kormoran
Zygerria
Muunilinst
Bimmiel
Mygeeto
Ord Trasi
Tangrene
Praadost
Yaga Minor
Mantooine
Horuz
Ciutric
Serenno
Korriban
Almania
Quermia
Borosk
Garqi
Toprawa
Agamar
Axxila
Nez Peron
Elom
Shalyvane
Raxus
Celanon
Yavin
Felucia
Lianna
Orinda
Botajef
Mon Calamari
Ithor
Er Kit
Bandomeer
Lucazec
Columex
Ossus
Dellalt
Ansion
Solaest
Phindar
Naldar
Sinton
Bompreil
Mandalore
Centares
Rago
Null
Ord Mantell
Wayland
Garos
Sy Myrth
Iego
Glee Anselm
Corsin
Jabiim
Myomar
Aquaris
Utegetu Neb.
Dorin
Nouane
Ejolus
Thisspias
Metalorn
Maldr
Yinchorr
Obroa-skai
Bogden
Roxuli
Bilbringi
Contruum
Roche
Boonta
Junkfort St.
Oseon
Tund
Meastrinnar
Zchtek
Champala
Lantillies
Palanhi
Chazwa
Tirahnn
Taanab
Vakkar
Uviuy Exen
Ktil
Charros
Bimmisaari
Klatooine
Castell
Borleias
Hapes
Boz Pity
Akrit'tar
Brentaal
Xa Fel
Onderon
Kashyyyk
Caamas
CORUSCANT
Alderaan
Telti
Sneeve
Kessel
Aargau
Umbara
Sleheyron
Formos
Empress
Teta
Vulpter
Chalacta
Honoghr
N'Zoth
Kuat
Random
Zeltros
Kwenn
Prakith
Commenor
Humbarine
Columus
Cona
Hutt Space
Adub
Bellassa
Ojom
Varl
Toydaria
Rakata Prime
Byss
New Plympto
Corellia
Mimban
Nal Hutta
Teth
Quellor
Gyndine
Nanth'ri
Zaloriis
Circumtore
Rampa Minor
Gra Ploven
Balosar
Kitel Phard
Daupherm
Botor
Byblos
Sarko
Daalang
Cyrillia
Chroma Zed
Barab
Abregado-Rae
Denon
Belgaroth
Dentaal
Lannik
Nar Kaaga
Kelada
Giju
Fondor
Devaron
Syvris
Mindabaal
Phu
Walaila
Ghorman
Chardaan
Bestine
Koonva
Allanteen
Ryvellia
Bothawui
Gamorr
Thyferra
Milagro
Nexus Ortai
Yag'Dhul
New Cov
Manda
Rishi
Aruza
Leritor
Paqwepor
Falleen
Rothana
Molavar
Gholondreine
Kinyen
Kira
Ando
Ord Pardron
Roon
Woostri
Pax
Rintonne
Firrerre
Endor
Cerea
Excarga
Christophsis
Tatooine
Malastare
Kriselist
Kath
Haruun Kal
Farstine
Llanic
Hirsi
Sanrafsix
Ogem
Socorro
Ryloth
Lorta
Sullust
Karfeddion
Vergesso
Koda Station
Garnib
Naos
Sharlissia
Eriadu
Kobal's World
Bespin
Kabal
Vohai
Velabri
Lipsec
Abridon
Clak'dor
Isde Naha
Sevarcos
Baffop
Sluis Van
Skynara
Absit
Atravis
Svivren
Alzoc
Dagobah
Skye
Mustafar
Derilyn
Syni
Trosh
Cotellier
Yelsain
Karideph
Vestar
Terminus
H I J K L M N O P Q R S T U

Централия

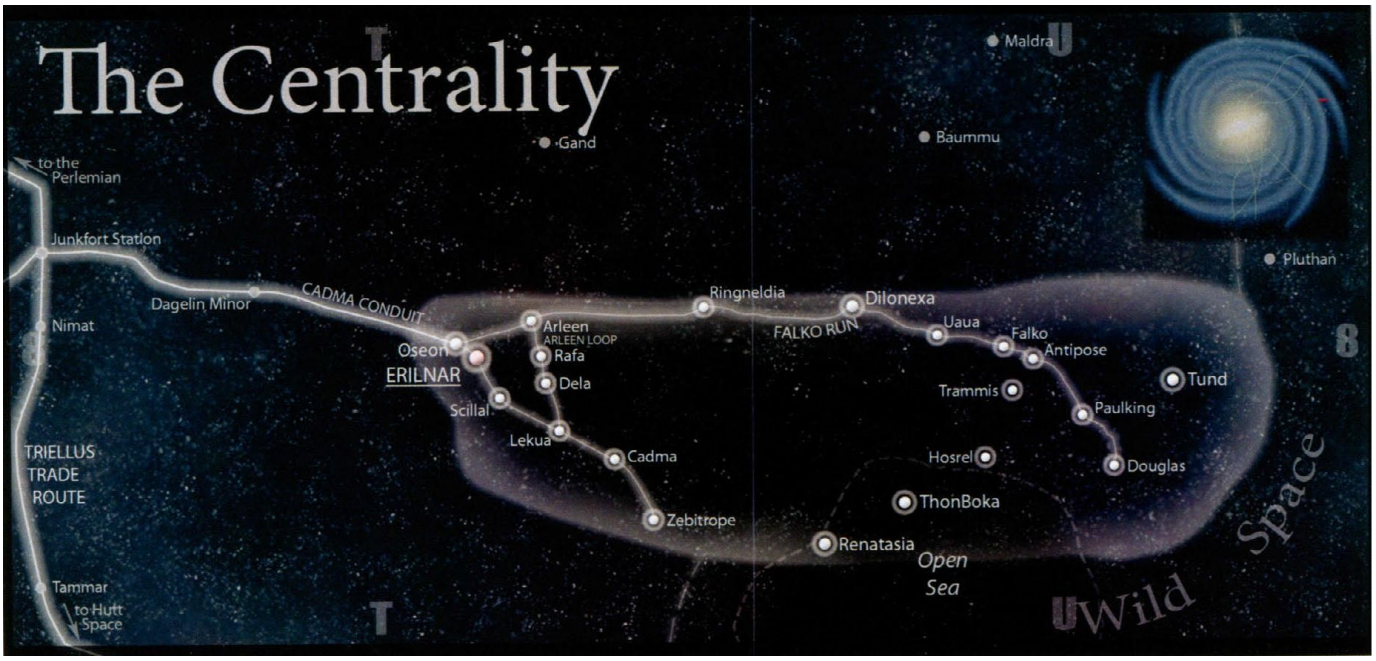
Данный регион, никогда не являвшийся центром чего-либо, получил свое название благодаря злой иронии астрографов. На деле, это – длинная полоса практически пустого космоса, расположенного с внешней стороны Пространства Хаттов. Несмотря на то, что регион был заселен в 3350 г. ДЯБ как независимая территория, он всегда подчинялся кажидикам. Хатты, не заинтересованные в присвоении космической пустоты, тем не менее, являют собой теневую власть, которая успешно манипулирует правительством людей на Эринаре. Огромная часть прибыли от рафанских живых кристаллов, повышающих здоровье владельца, оседает на их банковских счетах. Кроме того, хатты также управляют рынком наркотика лесаи на Зебитропе (конечный пункт так называемого Кессельского Прыжка).

После становления Палпатина, Центр примкнул к владениям Империи, однако сохранил то же самое правительство, что существовало и при хаттах. Единственное действие Императора, касавшееся региона непосредственно, имело место за несколько лет до Явинской Битвы: тогда он де факто передал власть над Центром в руки Рокура Гепты, колдуна Тунда.

Большинство гостей Центра предпочитают находиться в тесном скоплении миров, к которому можно долететь со стороны Перлемианского Торгового Маршрута, свернув затем на Канал Кадма. Здесь можно увидеть верфи Сциллала, университеты Лекуа, банки Делы и астероидное казино системы Осеон, где солнечные аномалии время от времени окрашивают систему в сюрреалистические оттенки.

На Пробеге Фалько находятся Рингнельдия (чьи заводы производят все индустриальные товары Центра, используя при этом системы измерения, несопоставимые с республиканскими стандартами), житница Дилонекса и родина квор’савов Уауа. Еще дальше располагаются планеты, печально известные своей враждебной фауной – Траммис, Полкинг и Дуглас. На Петле Арлин находится Рафа – родина дореспубликанской цивилизации шару. Любопытно, что неуязвимые пластиковые пирамиды, рощи живых кристаллов и другие удивительные артефакты широко встречаются в системе Рафа, однако их нет больше нигде на территории Центра.

Открытое Море – пространство, лишенное звезд и планет. Те корабли, у которых здесь случились проблемы с гипердвигателем, могут долгие столетия не попадаться на глаза. Несколько дрейфующих обломков – с выцветшими скелетами в креслах пилотов – были обнаружены исследователями и затем использованы в качестве предупреждения для прилетающих на Хосрел. Открытое Море – владение космических путешественников-освафтов, обитающих внутри мешковидной туманности ТонБока, она же ЗвезднаяПещера. На внешней оконечности Центра, вдали от большинства изведанных маршрутов, находится потерянная колония людей Ренатасия (одна из четырнадцати основанных гризмаллтской королевой Тассией в 3950 г. ДЯБ), а также зловещий, таинственный мир Тунд.



Корпоративный сектор

Корпоративный сектор занимает самый краешек одного из рукавов галактики – однако в его состав входит более тридцати тысяч звездных систем, планеты которых либо потенциально обитаемы, либо имеют какую-либо ценность. Кроме того, именно здесь проводился эксперимент, связанный с экономическим устройством: власть над ним сосредоточена в руках у нескольких корпораций, имеющих право распоряжаться всеми региональными ресурсами.

Впервые республиканские разведчики достигли территории будущего Корпоративного сектора в 4 500 г. ДЯБ – к тому времени на этих рассредоточенных планетах уже обитали люди: этти и аммууды, предположительно, были потомками древних исследователей, прилетевших из Ядра, в то время как эссиониты и близкие к людям оксины, скорее всего, имели тионские корни.

Регион оставался незамеченным вплоть до самого появления Хайдианского Пути в 3 693 г. ДЯБ, но и после того считался лишь окраиной Республики. Однако все изменилось с появлением Корпоративного сектора в 500 г. ДЯБ. Его созданию предшествовал неудачный опыт организации Зоны Свободной Экспансии, где власть принадлежала корпорациям: недовольные трениями в Сенате, они заявили, что могли бы быстро колонизировать планеты, если бы имели достаточный на то стимул. В итоге, несколько мегакорпораций, известных под названием Экспансионистская Олигархия, получили власть над практически незаселенной частью космоса возле Неизведанных Регионов. Вскоре их правление привело к скандалу галактических масштабов – и резонанс был настолько сильным, что Сенату пришлось свернуть эксперимент.

Поколение спустя опыт повторился вновь, но уже под более тщательным контролем – и на еще более далеком расстоянии (циники не постесняются заметить, что на краю галактике находится гораздо меньше камер). На этот раз Республика выделила целый субсектор, достойный находиться под защитой планетарного оборонительного флота, чьей задачей будет отстаивание прав заселившихся рабочих.

Этот новый Корпоративный сектор включал в себя несколько тысяч звездных систем, причем, ни в одной из них не было зафиксировано разумных рас. Он делал успехи в экономике, но был слишком маленьким и слишком отдаленным от остальной части галактики, чтобы стать

процветающим – а потому компании-управители, такие как ТеггКо, Сайбот Галактика и Мерр-Сонн, начали просить Сенат расширить территорию. Как только Республика оказалась на грани краха, это недовольство переродилось в ненависть; во время Войн Клонов, несколько лояльных власти корпораций вынуждены были удалиться, а Корпоративный сектор провозгласил себя частью Конфедераций Независимых Систем.

Одновременно с тем в галактике начали расти антикорпоративные настроения. Пытаясь хоть как-то изменить их образ в глазах общественности, молодой промышленник барон Орман Тегг (порвавший с Торговой Федерацией незадолго до блокады Набу) основал Галактическую Лигу Корпоративной Политики, состоявшую из корпораций, верных идеалам Республики. После провозглашения Империи, Тегг обратился к Палпатину с рискованной просьбой: ликвидировать предательские организации и отдать их владения тем, кто остался лоялен государству. Тогда в Корпоративный сектор хлынет множество мегакорпораций, готовых стать спонсорами нового автономного объединения. В обмен на это автономия будет предоставлять Империи скидки на ресурсы и готовые изделия, а также годовой налог в 3% от общего дохода, 9% от полезных ископаемых и 20% от редких элементов. Император принял такое предложение – в конце концов, он уже успел дать согласие барону Теггу во время личной аудиенции.

Согласно официальным данным, в звездных системах Корпоративного сектора и на смежных с ним территориях нет ни одной разумной расы. Ученые пытались объяснить это побочными продуктами странных солнечных аномалий, которых нет больше нигде в галактики. На самом деле, лояльные Теггу компании скрыли факт присутствия одиннадцати разумных рас – а в сплетнях упоминаются еще десятки выселенных и уничтоженных народов.

Для галактики, расколотой войной, Корпоративный сектор должен был стать выгодным решением. Такие компании, как ТеггКо, Мерр-Сонн, Чивеб, Фармацевтикс, Верфи Куата, Сайбот Галактика и Карфло, не только являлись спонсорами, но также имели право голоса в совете директоров автономии. Нанятые ими разведчики быстро прокладывали новые гиперпути, и многие жители Империи спешили переселиться туда в надежде на лучшую жизнь. Уже через несколько лет сектор процветал, и оставшиеся мегакорпорации начали искать способы увеличить прибыль.

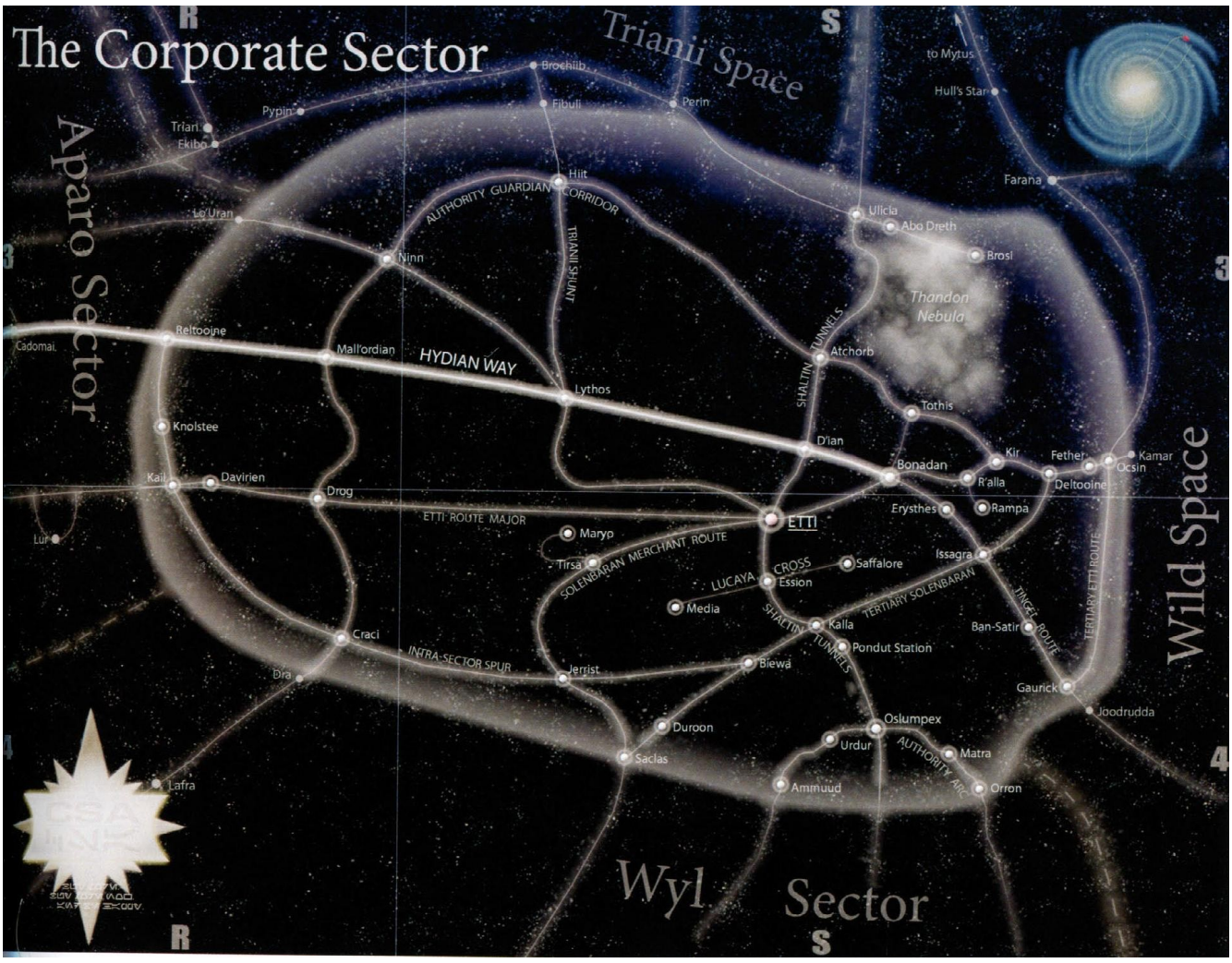
К мигрантам, прибывшим на двадцать пять новых территорий, - включая негуманоидов, бежавших от Нового Порядка – относились не столько как к гражданам, сколько как к потребителям, давая привилегии вместо прав. Корпоративный сектор был местом множества возможностей, а война и репрессии казались здесь очень далекими. Однако жизнь здесь могла стать и вечной погоней за доходами и репутацией, навязанными вездесущим культом потребления. Полиция автономии, или Эспос, быть может, не казалась такой суровой, как имперские штурмовики – но только если верить ежеквартальным отчетам, призванным поддерживать высокие цены на биржах.

Корпоративный сектор почти не пострадал за время Гражданской Галактической Войны и сохранял нейтральную позицию, пока Новая Республика сражалась с имперскими осколками. Галактическое общество было слишком занято, чтобы контролировать эти территории, а военной мощи автономии хватало лишь для охраны собственных границ. Юужань вонги также не тронули Корпоративный сектор, хотя и отрезали его от остальной части галактики.

Планеты и иные важные объекты Корпоративного сектора

В состав Корпоративного сектора входят тысячи обитаемых систем, не показанных на карте, а также более сотни необитаемых.

Расположенная на пересечении торговых путей **Этти IV** – одна из самых богатых планет Корпоративного сектора. Ее мшистые леса, широкие равнины и теплые моря пользуются огромной популярностью у тех, кто может позволить здесь шикарные имения. Этти IV и V были колонизированы республиканскими диссидентами около 20 000 г. ДЯБ, в попытке убежать от коррумпированности Миров Ядра. Как только возник Корпоративный сектор, его власти выбрали эту систему для демонстрации своих добрых намерений: они заплатили этти за превращение Этти IV в мир отдыха и развлечений. В последующие столетия земли на планете были поделены между власть имущими, а развлекательные комплексы превратились в произведения искусства. Благодаря наименее консервативным этти, вскоре их народ стал главными ценителями культуры сектора. Власти также контролируют достаточно неспокойные космопорты планеты; большая часть коммерческих сделок проходит на окружающих Этти IV кольцах сооружений и космических станциях.



Густонаселенная система **Литос** включает в себя четыре аграрных планеты: Литос VI, VII, VIII и IX – а также богатые залежами ископаемых Литос I и XIV. Первый мир системы представляет собой зависимую от приливов раскаленную планету, чьи шахты расположены только на темной стороне; последний – сфера льда, обдуваемая сверхзвуковыми ветрами. Среди шахтеров корпоративного сектора ходит поговорка «выбирать между Первым и Четырнадцатым», что означает выбирать из одинаково скверных вариантов.

Благоуханный мир мелководных морей и спокойной погоды Д’иан – процветающая торговая планета, где размещены несколько ведущих бизнес-школ сектора. Выращиваемые здесь толстые лозы с пахучими орхидеями можно встретить на всей территории автономии.

Маленький мир **Нинн** был ограблен и опустошен во время какого-то древнего конфликта. Сейчас он служит убежищем для суровых Священников Нинна, чьи зеленые одежды и глиняные чаши для подаяний мелькают в оживленных космопортах сектора.

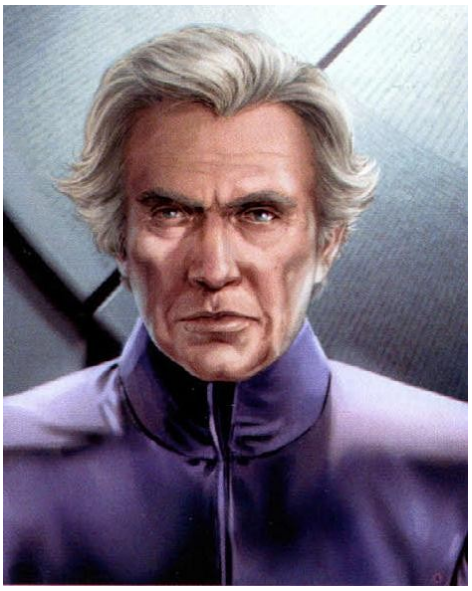
Малл’ордиан, любимый туристами за кристаллические леса, стал объектом интереса горнодобывающих компаний из-за потенциальных залежей полезных ископаемых.

Огромный газовый гигант **Релтуин** и окружающие его луны – популярное туристическое место, знаменитое своими захватывающими дух кольцами, брызжущими аммиаком криовулканами и огненной зарей.

Красивая, практический не тронутая цивилизацией **Кнолсти** принадлежит компании Парковые Владения, превратившей ее в остановку для пассажиров туристических маршрутов. Их размещают в небольших, шикарно обставленных орбитальных станциях, спускающихся к земле для экскурсий, которые проводит иторианский персонал компании.

Процветающий индустриальный мир **Матра VI** является домом для большого количества негуманоидов, ищущих новые возможности в Корпоративном секторе. Некоторые из них сумели стать богатыми, однако лишь немногие нашли место в сложном общественном устройстве планеты.

Дождливая, мрачная планета **Оксин** в системе Фарана – колония одноименной близкой к людям расы, хитрых торговцев и смелых исследователей. Их разведчики добыли немало информации о Диком Космосе за пределами Корпоративной автономии. Оксин вошел в состав сектора за несколько лет до Явинской битвы, однако, пока власти наносят множественные визиты в надежде раздобыть сведения о тайных маршрутах, планета все еще ожидает обещанной помощи в развитии технологий.



Лидер Корпоративного сектора Мирковиг Хиркен.

Опустевшую колонию Оксина, **Саклас**, нередко навещают вольные торговцы и контрабандисты, не желающие продвигаться на территорию сектора. Там же они встречаются с торговцами Оксина, направляющимися в имперский космос по Торговому Маршруту Соленбаран. Обшарпанные кантины и космопорты Сакласа – места не для слабых духом.

Лур, бесплодный мир на границе Корпоративного сектора, является домом для миролюбивой расы, славящейся генетическими манипуляциями и всевозможными живыми «механизмами». Империя подвергла планету изоляции, боясь, что луррианские таланты могут быть использованы для злых целей, однако эти опасения были напрасными. Во время войны с юужань вонгами, бионженеры данной расы привлекли к себе внимание республиканских ученых.

Дра III – кишащий опасностями мир землетрясений и ураганов, флора и фауна которого будто бы соревнуется в суровости с погодой. Наштахи, кэл-змеи и фуллорсы – всего лишь три примера жутких хищников, живущих на

равнинах и в лесах. Большинство тех, кто прилетает на Дра III, - участники сафари, любящие играть по-крупному.

Базары торгового мира **Марйо** знамениты по всему Корпоративному сектору. Здесь богатые бездельники наслаждаются покупками, охотятся за быстрым копытным под названием пеквас, а также ловят гигантскую рыбу в обширных океанах.

В тонкой коре теплой и влажной планеты **Дурун** скрываются залежи алмазов, сияющих жемчужин, огненных узлов и кристаллов нова. Нуждаясь в дешевой силе для выполнения опасной, рутинной работы, власти сектора нанимали пришельцев с бедных имперских планет, таких как Монтитиа и Пал Горал, а затем обращали их в рабство. Паларианцы дали захватчикам отпор, применив тактику партизанской войны.

Четвертая планета системы Лукая, **Эссион**, была заселена около 6 000 г. ДЯБ. С самого момента появления Корпоративного сектора, она являлась процветающим центром производства и торговли. Туристы, прилетающие в автономию, нередко увозят с собой голоизображения больших орбитальных складов планеты.

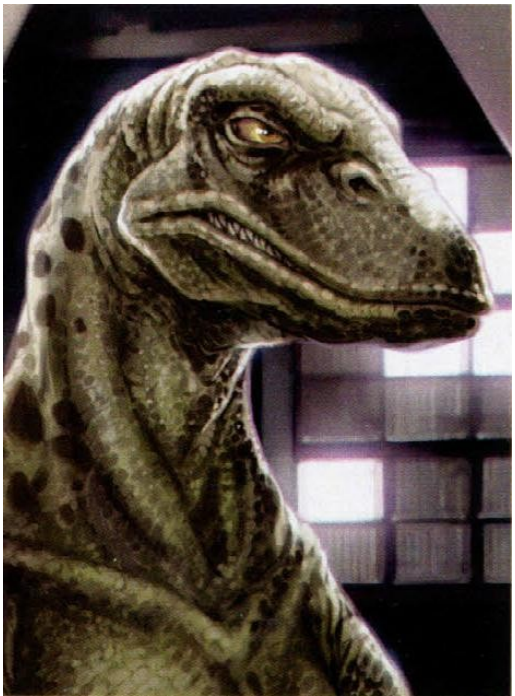
Калла – мир замерзших скал, где расположен одноименный университет, который власти сектора сделали знаменитым (правда, для привлечения талантов им пришлось существенно переплачивать преподавателям). Лучшие школы планеты специализируются на ведении бизнеса и экономике, однако программы, связанные с историей и культурой, также достойны внимания. Отдельные известные личности сектора – в особенности те, у кого нечистое прошлое – получили высокие прибыли или просто занялись легальным делом, строя курорты на Калле. На астероидном поясе звездной системы можно встретить шикарные дома под куполами, принадлежащие богатым чудакам. Империя организовала здесь посольство и военную базу – официально значащуюся как наблюдательный центр.

Одна из самых новых процветающих планет, **Саффалор**, является штаб-квартирой Биомедицинских Продуктов Бинринг, а также других корпораций, чьи акции стоят бешеных кредитов.

Медиа – планета-мегаполис, один из лидеров легкой промышленности. Здесь находится несколько компаний, производящих репульсоры и детали к ним. На планете проживает множество тис’сшарских иммигрантов.

Каил был одним из первым заселенных в секторе миров. Сейчас он принадлежит группе влиятельных семей, которые не доверяют чужакам. На его широких равнинах встречается немало охотничьих угодий.

Покрытый джунглями **Давириен** принадлежит Объединенной Фармацевтике Чивеб. Это – одно из шести тысяч подобных владений в удаленных от центра секторах Хайдианского Пути. Чивеб использует планету для фармацевтических исследований и, кроме того, позволила Империи проводить здесь военные учения – весьма странное соглашение для Корпоративного сектора.



Уул-Ра-Шан, телохранитель Хиркина.

Ветреная планета **Урдур**, покрытая широкими каньонами, прославилась суровыми штормами, жарой и отсутствием полезных ископаемых. Она столетиями служила приютом для беженцев и

неудачников, и лишь в последнее время там появились контрабандисты и нелегальные ремонтные мастерские.

Перевалочный пункт сектора Вил, **Ослумпекс V**, - богатый мир, служащий центром торговли, штаб-квартирой компаний, занимающихся перевозкой грузов, и местом, где находится самая большая в автономии верфь. Ее доки охотно приютят как независимых фрахтовщиков, так и корабли контрабандистов.

Горная планета **Аммууд** была колонизирована в 10 000 г. ДЯБ жителями Токоса (что в Мирах Ядра), в качестве религиозного убежища. Из-за случившегося на родине переворота, колонисты оказались предоставлены сами себе. Когда республиканские разведчики прибыли на Аммууд, его раздирали войны между четырьмя обитающими там национальностями. Власти автономии никак не вмешивались в дела планеты – до тех пор, пока орбитальные сканеры не обнаружили там залежи полезных ископаемых. Тогда с местными кланами была заключена сделка, согласно которой, они получают доступ к технологиям и галактической цивилизации за право добычи минералов.

Оррон III, аграрная планета в дальнем уголке сектора, находится около извилистого торгового маршрута, известного как Арка Автономии. Движение здесь ограничивается роботизированными баржами с зерном и кораблями, прилетающими по официальным делам в планетарный датацентр.

Зеленый, но мрачный мир **Бан-Сатир II** знаменит новианским грогом. Лучшие его образцы припасены для элиты сектора, что делает новианский резерв лакомым куском для контрабандистов.

Отряд полиции Корпоративного сектора «Эспос» тащит подозреваемого-триании.

Огромная аграрная планета **Эристес** практически полностью управляется дроидами. Здесь нередко проводятся эксперименты в области сельского хозяйства и автоматики.

Прекрасный зеленый мир **Р’алла** – штаб-квартира ведущих медиакомпаний автономии. На планете можно увидеть небольшие фермы и

источники с чистой, вкусной водой, которую экспортируют по всему сектору, а также отдельным ценителям за его пределами.

Рампа III – загрязненный индустриальный мир с засушливым климатом, заселенный тюремными узниками и самыми неудачливыми жителями сектора. Здесь постоянно недостает воды, отчего процветает контрабандная торговля ею из соседней Р'аллы. По этой причине – а также из-за угрозы подпасть под выстрел охранных кораблей – путь между двумя планетами был назван Порогами Рампы.

Надежно защищенный **Кир** – планета кристаллических вершин, части которых используются сектором как одна из форм валюты. Это массивная сфера, состоящая из воды, льда и плавучих островов из твердого мха, чья толщина достигает нескольких километров.

Лафра в секторе Вил – дом для птицеподобной гуманоидной расы. Империя построила в этой системе военную базу. Многие лафранцы мечтают найти работу в Корпоративном секторе.

Система **Краси** – главный торговый узел, где расположено сразу пять оживленных планет, занимающихся сельских хозяйством и промышленностью. Именно это сделало ее одним из самых переполненных космопортов сектора. Красианские тамперы используются по всей галактике в качестве скакунов.

Дрог IV – болотистый, оживленный торговый мир. Кроме того, здесь расположены охотничьи коттеджи этти.

Джеррист VI – густонаселенная промышленная планета с множеством шахт. Через год после Явинской битвы здесь случилась эпидемия неизвестного вируса, из-за чего миллионы живых существ погибли – власти Корпорации не захотели останавливать добычу ископаемых.

Тусклый индустриальный мир **Бива** известен в качестве штаб-квартиры секторального флота.

Иссагра – планета удаленной системы, где обломки льда и камня вращаются вокруг красного карлика. Она находится на пересечении двух гипермашрутов, и именно здесь размещена одноименная станция – крупный игровой и развлекательный комплекс, управляемый этти. Сюда слетается как элита автономии, так и туристы из самых богатых секторов, оксинские торговцы и странные пришельцы из Дикого Космоса и Неисследованных Регионов.

На сельскохозяйственной планете **Делтуин** размещена военная база автономии, следящая за порядком на Фаране и в Диком Космосе.

Фетер – незначительный фермерский мир, где преобладают выходцы с Оксина.

Ничем не примечательная аграрная планета **Горик** служит таможенным пунктом для кораблей, прилетающих по Маршруту Тингел из Дикого Космоса. Ей управляют Отрекшиеся – представители умеренного культа, чьи верования заставляют их особенно тщательно бороться с контрабандой.

Бесплодная **Джудрудда** полностью необитаема. Единственное приметное место здесь – шикарный дворец, столетия назад построенный эксцентричным кланом хаттов.

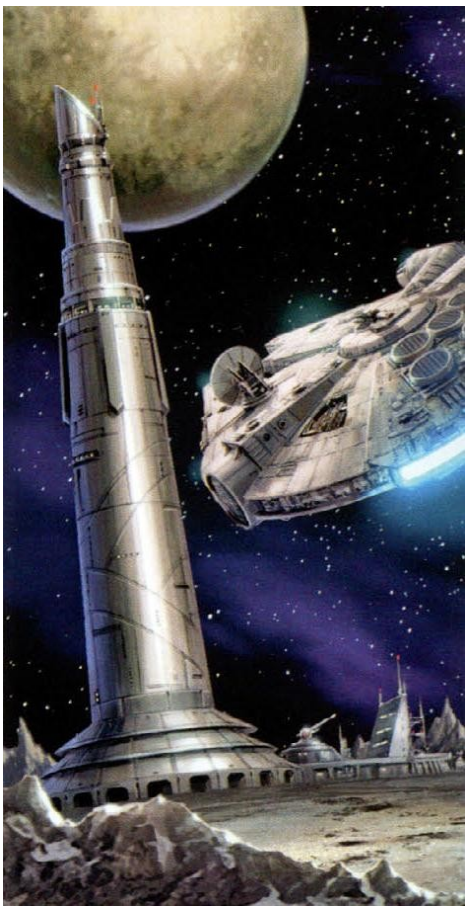
Туманная **Фарана** – родина оксинских кланов, чьим именем названа заселенная ими часть космоса. Она является частью Дикого Космоса и никогда не находилась под властью Корусанта, однако благодаря процессам торговли и миграции, планета установила связи с остальной галактикой. За ней расположен десяток оксинских колоний, скопление звезд, названное Мореллианским Содружеством, а еще дальше находятся никем не изученные звездные системы.

Звезда Халла – лишенная планет звездная система, знаменитая лишь тем, что служит отправной точкой до «Звездного тупика».

Ло’Уран – тихий торговый мир на границе между автономией и сектором Апаро. Во время гражданской Галактической Войны имперское присутствие здесь было минимальным, что сделало его привлекательным для теневого бизнеса.

Тотис – ничем не примечательная индустриальная планета.

На развитие среднего торгового мира **Атчорба** ушло немало инвестиций, однако планета расцвела благодаря притоку военных подразделений автономии, использующих ее как стартовую точку операций в Пространстве Триании и Диком Космоса за Улисией.



«Звездный тупик».

Камар – суровая неплодородная планета, расположенная сразу за границей автономии. Здесь обитает раса насекомых, ведущих ночной образ жизни и находящихся на грани выхода в космос.

Система **Митус**, на первый взгляд, кажется непримечательной: она расположена в Диком Космосе, еще дальше, чем Мореллианское Содружество, и долететь туда можно лишь длинным прыжком от Фараны через тайный гипермаршрут. В ней расположены семь безжизненных планетоидов и множество космического мусора. Так почему же пилоты с Оксина не советуют летать туда? Потому что в годы до Явинской битвы на Митусе VIII находился «Звездный тупик», одна из самых охраняемых тюрем в галактике. Узников удерживали в подвешенном состоянии внутри стазисных камер, экономя таким образом ресурсы. Эта идея была испробована властями автономии с подачи Империи. Расположение планеты помогало как сохранить данную тайну, так и держать ответ перед теми, кто спрашивал о пропавших без вести: официальные лица автономии могли честно заявить, что узник не содержался в Корпоративном секторе. Незадолго до Явинской битвы, «Звездный тупик» серьезно пострадал – предположительно, в ходе чрезвычайной ситуации, из-за которой произошла перегрузка на электространции.

Хиит – удаленная луна, вращающаяся вокруг газового гиганта Маала, а также дом для огромной птицеподобной расы. Разведчики триании впервые установили с хиитианцами мирный контакт; с тех пор миллионы их устремились по галактике в поисках лучшей жизни. Трании стали для них надежными торговыми партнерами, а вот с Корпоративным сектором вышла совсем другая история: их родина была аннексирована в 5 г. ДЯБ, что вызвало множество осторожных протестов.

Триан, покрытая лесом столица Пространства Триании, стала заклятым врагом Корпоративного сектора. Ее коренная раса отличается трудолюбием, целеустремленностью, религиозностью и независимым характером. Когда автономия предложила Триану и колониям войти в ее состав, то получила отказ. После того, как ею была захвачен колониальный мир Фибули, триании объявили войну. Данный конфликт продолжается и ныне, и аборигенам пока удается сдерживать натиск корпораций.

Экибо – колония триании, известная своими фермами и стадными животными.

Пипин, Брочииб и **Перин** – колониальные миры триании.

Фибули, одна из колоний Триана, подверглась нападению сил Корпоративного сектора незадолго до Явинской битвы. Стычки между военными группировками автономии и рейнджерами-триании до сих пор нередки на планете.

Улисия – серый индустриальный мир на границе с туманностью Тандон (территории, которую в данный момент пытаются осваивать корпорации).

Або Дрет – враждебная планета с высоким уровнем радиации и большими мелководными озерами, известная благодаря крылатым хищникам, сбивающимся в стаи.

Броси – удаленный мир на границе с туманностью Тандон, присоединенный к автономии после обнаружения в его коре крупных запасов хфредиума. Лесистая поверхность планеты в данный момент покрыта шахтами, перерабатывающими заводами и суетливыми космопортами. Аборигены-бросины активно протестуют против власти автономии.

Планеты и иные важные объекты Явина и Гордианского Предела

После победы над Экзаром Куном, джедаи уничтожили все сведения о системе Явин – однако газовый гигант и его луны были заново открыты путешественниками, которые двигались по Хайдианскому Пути и отходящим от него новым гипермаршрутам. Один из таких, названный Гордианским Пределом, протянулся от Узла Ферии у Хайдианского Пути до Белдерона. Затем он устремлялся к Перлемианскому Маршруту, идущему в сторону Кольца от Потока Крона.

Движение звезд уничтожило Гордианский Предел много лет назад, однако полукруг из тысяч звездных систем, расположенных на месте старого маршрута, до сих пор сохранил это название. Теперь когда-то великий путь – лишь узкая дорожка, чье имя было присвоено ничем не выдающему сектору, наполненному индустриальными мирами, горнодобывающими станциями и малонаселенными колониями.

Гордианский Предел со стороны Кольца граничит с Пустотой Радама. Самые важные его миры сосредоточены вокруг Узла – Круга Тиеррел, отходящего от Хайдианского Пути. Если углубиться от них в сторону Кольца, то можно увидеть редко посещаемые миры Пути Ветайн и Пинуранского Отростка, соединенных с Явинским Проходом. След Корфир объединяет яркие облака пыли и газа, известные под именем Рябь. Миры за ними имеют коллективное название Удаленный Предел. У них богатая собственная история, однако они никак не связаны с планетами Круга.

Сектор Гордианский Предел включает десятки обитаемых миров, не обозначенных на прилагаемой карте. В большинстве систем нет ничего особенного, а сами планеты населены небольшим количеством существ. Здесь также находятся тысячи систем, необитаемых или непригодных для жизни.

Узел, формально известный как Узел Ферии, - торговый мир с относительно слабыми законами. Он и Тиерелл – два космопорта, через которые проходит наибольшее число транспорта, покидающего Миры Круга.

Хайна – процветающая индустриальная планета с предприимчивыми жителями-космополитами, представленными множеством рас. Они не любят

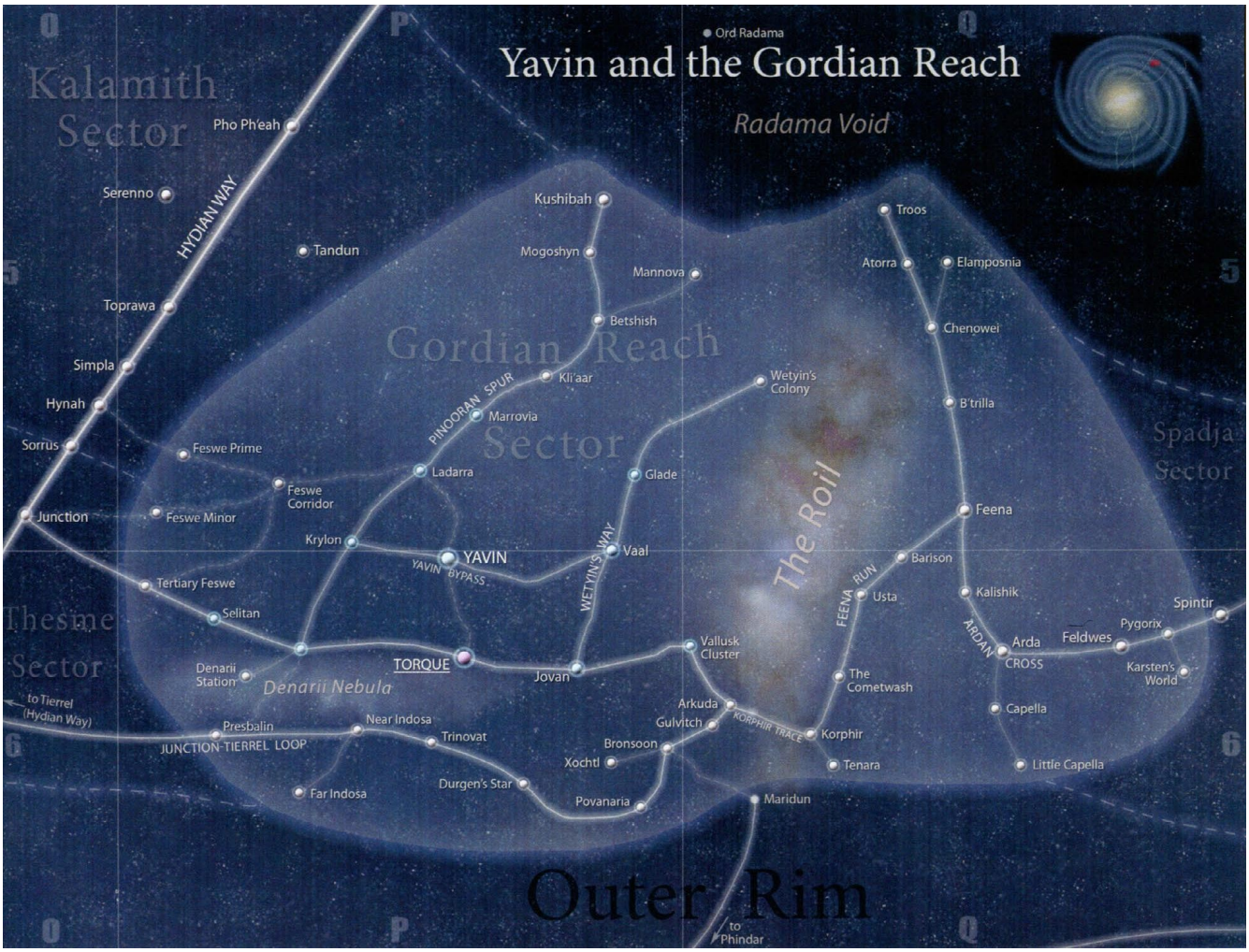
беспорядки и питают отвращение к политике. На планете нередко можно слышать шутки об отсталости иных обитателей Предела.

Когда-то бывшая индустриальным миром **Топрава** сыграла роль в появлении суперлазера Звезды Смерти. Местные повстанцы передали ее планы на «Блокадного Бегуна» принцессы Леи незадолго до Явинской битвы.

Оживленная горнодобывающая планета **Селитан** управляется хайнскими конгломератами, которые, по сути, имеют над ней абсолютную власть, начиная от кантин и спорткомплексов и заканчивая шахтами. Шахтеры-селитане на R&R – обычное для Узла зрелище.

Пинура – мир чахлой зелени и опасных насекомых (некоторые из них обладают действительно пугающими размерами). Сотни лет назад люди-колонисты приручили множество видов и выстроили успешный бизнес, экспортируя все, начиная от яиц и мяса и заканчивая посудой из хитина. Во время блокады Явина, боевая группа мон каламари напала здесь на силы Империи, отвлекая внимания от эвакуирующихся повстанцев.

X-крыл поднимается над джунглями Явина IV.



Обитаемые модули и лаборатории **Станции Денаррии** когда-то служили базой для астрофизиков, изучающих одноименную туманность. Станция заброшена уже целые столетия, однако она до сих пор может послужить засадой для отчаянных голов.

Туманность Денаррии – остатки системы с двойным солнцем, взорвавшейся тысячелетия назад. В последние годы разведчики пытались отыскать стабильный маршрут через высокоионизованные газы между Пинурой и Пресбалиной.

Торкв – столица сектора, ничем не примечательная индустриальная планета. Большинство важных дел под руководством местного правительства проходит на «Высоком Порте Торквы» - старой космической станции.

Система Джован – главная сельскохозяйственная территория Гордианского Предела, включающая в себя три плодородных мира, кишащих роботами-сборщиками и исследовательскими лабораториями. Вокруг Джована III вращается **«Станция Джован»** - грузовой терминал, способный одновременно разместить восемь массивных фрахтовщиков. Империя захватила станцию во время Явинской битвы и сделала из нее штаб-квартиру, чем подорвала экономику джованцев и избавила планету от интереса хайнцев.

Скопление Валлуск – узел протозвезд на границе Ряби. Здесь мало обитаемых миров, и в это место залетают лишь те корабли, что только вышли из гиперпространства и теперь хотят перенастроить компьютер для прыжка на Аркуду. Во время имперской блокады, боевая группа мон каламари сразилась здесь с четырьмя Звездными Разрушителями.

Аркуда – скалистый мир, примечательный своим невероятным ночным небом. Аркуданцы – приземистая, похожая на медведей раса, славящаяся богато украшенными, резными игральными кубиками.

Горнодобывающая планета **Гулвитч** – борющаяся за жизнь колония, основанная пованарианами и багмимами несколько столетий назад. Сюда прилетают лишь неудачливые звездные прыгуны, ищущие дешевых грузов.

Бронсун когда-то был торговым портом вдоль оригинального Гордианского Предела, давным-давно колонизированный людьми Миров Ядра. Бронсунианцы обладают строгими предписаниями по поводу гендерных вопросов, а их законы регулируют все, начиная от женитьбы между кастами и заканчивая взглядами и правом на передвижение. Неудивительно, что главная тема местных драм – запретная любовь между представителями каст. Медленный, мало используемый маршрут соединяет Бронсун с системой Маридун.

Ксочтл – изменчивая каменистая планета скал и шпилей, чья гравитация несколько меньше стандартной. Данное место – родина багмимов, высоких, крепких гуманоидов, которых на территории Предела нередко можно видеть в качестве наемников.

Пованария – обдуваемый ветрами мир низкорослой травы и мха, родина похожей на жаб разумной расы.

Звезда Дурджена – белый карлик, окруженный вращающимися глыбами камня и льда (остатки древней сверхновой). На протяжении нескольких поколений здесь велись горнодобывающие операции, в надежде разыскать нечто особенное среди космического мусора. Путешественники в кантинах нередко рассказывали о таинственной технологии, которая все еще хранится там среди осколков.

Триноват – солнечная зеленая планета, покрытая шахтами и маленькими фермами, что служит **домом для трехглазой расы триноватов.**

Ближняя Индоса – практически исчерпанная планета-месторождение, чьи ресурсы истощались на протяжении тысячелетий; поэтому верхний слой ее коры изрыт всевозможными тоннелями. Большинство шахтеров уже собрало вещи и отправилось на **Дальнюю Индосу** – систему с двумя перспективными мирами, впервые открытыми для добычи в последние годы Республики.

Пресбалин – центр коммерции среди Миров Круга. Поселенцы-люди обнаружили на планете заброшенные города былой цивилизации, идеально пригодные для жизни. Местная архитектура впечатляет одних туристов и пугает других.

Крилон – ведущий мир Пинуранского Отростка, однако данный факт еще ничего не означает. Это – индустриальная планета, управляемая хайнскими компаниями и задыхающаяся из-за чрезмерных выбросов.

Пустынный мир **Ладарра** – неперспективное месторождения хрома, населенное нищими, беженцами и отшельниками.

Марровия – сельскохозяйственная планета, славящаяся большими, жирными свиньями, которых выращивают на гигантских фермах и затем перерабатывают на специальных станциях. Что касается зловонности Марровии, то это всего лишь глупый миф.

Кли’аар – тихий мир, населенный вежливой четырехрукой расой, получившей репутацию хороших механиков. Анклавы кли’аари можно встретить на большинстве обитаемых планет Предела. Во время блокады Явина, мон каламари совершили здесь атаку на силы Империи.

Бетшиш – болотистая планета, где обитает пре-индустриальная цивилизация разумных существ. Она была захвачена Империей, однако избежала рабской участи.

Могошин – обедневший индустриальный мир.

Маннова – место сброса промышленных отходов, населенное расой, которая покрыта серым мехом. Может показаться, что их абсолютно не волнует экологическая катастрофа на родной планете. Образовавшиеся горы мусора постоянно перебирают торгаши, сборщики металлолома и те, кто ищет какую-нибудь редкую деталь. Битвы, последовавшие за явинской операцией, привели к обогащению планеты остатками космических судов, что не могло не радовать искателей.

Кушиба – родина похожей на кроликов разумной расы кушибанов, которых нередко принимают за животных. Их зеленая планета не развита технологически, что отражает безразличность к остальной части галактики. Экономика планеты существует за счет вложений, сделанных теми из кушибанов, кто покинул свою родину и что-то заработал.

Названный в честь разведчика-повстанца, который «пробил» сюда гипермаршрут от Ладарры, **Коридор Фесве** – необитаемая звездная система, кишащая астероидами. Разведчики затем проложили путь от Коридора до Узла (через Малого Фесве), от Узла – до Круга Тиеррел (через Третьего Фесве) и, в итоге, дошли до Хайна (через Фесве Прайм). Тегг открыл маршрут до Узла во время подготовки Империи к блокаде и подготовил ловушку для Альянса в астероидном поле. В итоге, в Битве за Коридор Тегг потерпел поражение, а «Исполнитель», получив серьезные повреждения, отступил к Топраве для ремонта.

Малый Фесве – безжизненная система, находящаяся между Коридором и Узлом, точка остановки для кораблей повстанцев, прорывающихся через блокаду. Имперские силы перекрыли этот маршрут после начала эвакуации явинской базы.

Как и остальные подобные системы, **Третий Фесве** примечателен лишь своим расположение на экстренных путях, проложенных разведчиками Альянса перед эвакуацией с Явина. Изначально повстанцы планировали совершить прыжок до Коридора, а потом двигаться к Узлу и Хайдианскому Пути. Однако Империя перекрыла этот маршрут, заставив их устремиться к Фесве Прайм.

Фесве Прайм – безжизненная система, чье солнце, нестабильный красный карлик, время от времени подвержено вспышкам и звездной эрозии. Пытаясь эвакуировать явинскую базу, повстанцы нашли стабильный путь от Фесве Прайм до Хайны. Маршрут был признан слишком опасным, однако Люк Скайуокер использовал Силу, чтобы провести через него флот – а смелая атака адмирала Гриффа не дала «Исполнителю» перекрыть проход.

Информация о **Явине IV** содержится в разделе «Планеты галактики». В то время, пока на луне находилась повстанческая база, разведчики Альянса проложили несколько маршрутов, позволяющих добраться до Торква и Ладарры. Хотя впоследствии данные пути редко использовались, трудно переоценить их значение во время блокады звездной системы.

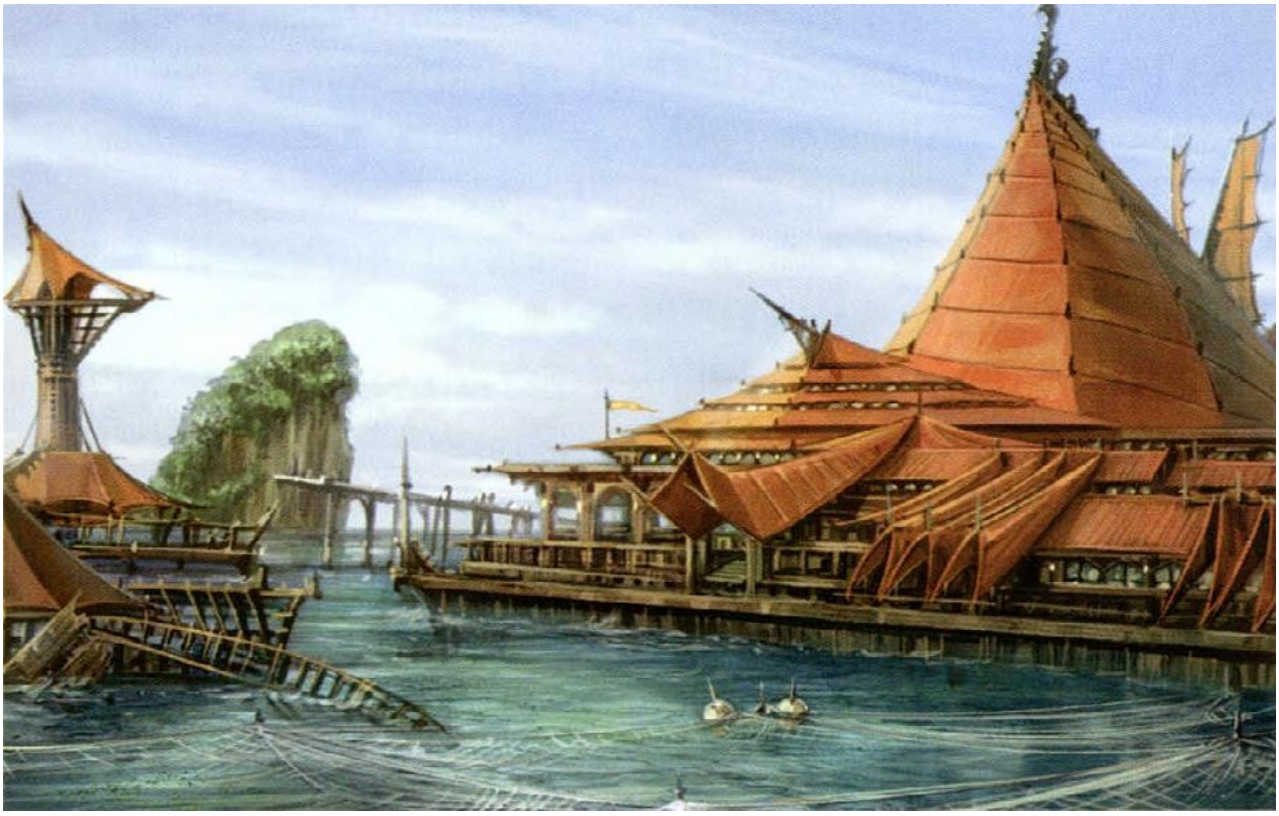
Ваал – необитаемая равнинная планета. Незадолго до Явинской битвы здесь появился имперский аванпост; по сути, это – наследие моффа, который хотел сделать эту территорию полем битвы между противоборствующими фракциями.

Глейд – мрачный, загрязненный индустриальный мир, где кислотные дожди, идущие неделями, разъедают местные машины.

Вейтинская Колония – сельскохозяйственная планета, найденная примерно за десятилетие до Явинской битвы колонистами с Сетора. Они были посланы на эти сухие равнины вместе с семенами зерновых культур и зародышами нерфы. Вскоре колонисты обосновались на всех мирах Предела, подходящих для земледелия и животноводства – и затем лишились поддержки Империи из-за изменений в ее бюджете.

Рябь – огромная туча разноцветных газов и пыли, космическая колыбель, где тысячи молодых звезд сверкают голубым и белым. Навигация здесь практически невозможна; лишь Корфирская Трасса соединяет Миры Круга с Удаленным Пределом.

Корфир – старая планета, заселенная бронсунианскими беженцами перед открытием Хайдианского Пути. Долгие столетия она была известна в качестве пиратского притона, дома для тех, кто «охотился» на Круге, а после возвращался назад через секретные проходы Рябби. Республика положила конец прежнему порядку, однако планета осталась популярным портом, куда стекались товары как с Миров Круга, так и с Удаленного Предела. Теперь она стала пристанищем для смелых пилотов и предприимчивых вольных торговцев.



Рыбацкая деревня на Барисоне, дрейфующая вдоль экваториального течения.

Столетия тому **Тенара** была легендарным, полным сокровищ миром, тайником корфирских пиратов, куда они свозили всю добычу. Однако эти дни остались позади, и теперь Тенара – сельскохозяйственная планета, которая пытается заработать на жизнь турами по пыльным древним тайникам.

Волна Кометы – местное название для голубого гиганта, расположенного на границе Рябби и окруженного роем сияющих комет. Необычный вид звездной системы сделал ее известной среди путешественников, выходящих из гиперпространства для проверки расчетов, усложненных Рябью. Здесь также можно встретить звездные лайнеры с глазеющими по сторонам туристами.

Уста – горнодобывающий мир, чьи разработки представляют собой совместный проект арданцев и т'сарки. В конце концов, интенсивная добыча привела к запустению и экологическим проблемам.

Водная планета **Барисон** занимается поставками рыбы, морепродуктов и водорослей в миры Удаленного Предела. Местные фермеры живут в

дрейфующих городах на гигантских платформах из дерева, которые, связанные вместе, создают лагуны. Многие барисони отвергают технологию по религиозным причинам, а некоторые – покинули родину, чтобы стать пиратами.

Фина – главный торговый порт Удаленного Предела, коммерческий узел, привлекающий торговцев со всего Арданского Пересечения и Пробега Фины.

Калишик, родной мир похожих на тюленей т'сарки, – лесистая планета с умеренной индустриальной базой. Сами аборигены довольно дружелюбны, однако их легко обидеть тем, что для других рас будет лишь рядовой нечестностью и двойной игрой.

Система **Арда** может похвастаться тремя индустриальными планетами. Арданцы известны в Пределе как инженеры и корабельные механики. Из-за своей замкнутости, они остались нейтральными во время Галактической Гражданской Войны.

Капелла – горнодобывающая планета, где большая часть рабочих представляет собой дроидов и робошахтеров арданского производства.

Малая Капелла – горнодобывающая планета, открытая незадолго до Явинской битвы. Здесь работают команды, переправленные с Фелдвеса.

Фелдвес – промышленный лидер Удаленного Предела. Т'сарки, б'триллианы и люди со всего Предела жажду получить работу в местных предприятиях.

Пигорикс – религиозное убежище, где много лет изучаются галактические веры и обряды. Орбитальная станция также является таможней. Сборы, полученные с путешественников, сделали планету обеспеченной.

Мир Карстена – система, закрытая для всех, кроме высшего духовенства Пигорикса.

Спринир – богатый торговый мир в секторе Спаджа.

Б'трилла – туманная густонаселенная планета, чьих жителей можно увидеть в качестве рабочих в мирах предела, а также в секторах Каламит, Спаджа и Тесме. Б'триллианы – громко и неразборчиво пищащие кошачьи, которых больше ценят за изобретательность, нежели за рабочую этику.

Простой, деревенский мир **Ченовей** населен людьми, избравшими в качестве религии Церковь Света. Они отвергают технологии, потому что считаю их виновными в разрыве семейных и социальных связей. Среди ее адептов нет единого мнения о том, можно ли давать благословение церкви другим расам.

Элампостери – планета-монастырь, зарезервированная для избранных Церкви Света, принесших клятву непорочности и власти. Кроме того, сюда же посылаются и те, кто пал во тьму, для отбытия наказания за свои грехи.

Аторра – малонаселенная агроколония б'триллианов, опустошенная десятилетиями засухи. Если верить сплетням, то на ее землях, не пригодных к возделыванию, лежат остатки космических кораблей пришельцев – видимо, следы какой-то древней битвы.

На самом краю Пустоты Радама находится **Трус** – мир диких лесов, который служит домом для огромного количества членистоногих.

Торговля спайсом

Еще до появления Республики, спайс был ценным ресурсом на галактическом рынке. Различные цивилизации пользовались им как в лечебных целях, так и для развлечения. Торговля этим веществом приводила к военным противостояния, становилась базой для торговых

империй – как легальных, так и нелегальных – а также являлась причиной споров касаемо использования и налогообложения подобного товара.

Дореспубликанские цивилизации впервые использовали спайс для сохранения пищи, таким образом, решив проблему снабжения так называемых «кораблей поколений», которые могли столетиями находиться в космосе в поисках места для колоний. Считается, что люди из системы Корос (позднее переименованной в честь Императрицы Теты) первыми открыли его целебные свойства. Коросианцы пришли к выводу, что космических путешественников можно заморозить в карбоните, не тратясь на ресурсы, необходимые на время полета. Однако процесс размораживания оказался слишком травмоопасным. Путешественники часто слепли, страдали от тошноты и не могли нормально совладать с мышцами, в течение нескольких месяцев находившимися в статичном положении. Те из них, которые были размерожены только спустя годы, рисковали получить психическую неуравновешенность, повреждение мозга или мучительную смерть. Четко рассчитанные дозы спайса перед данной процедурой и после нее сводили эти риски к минимуму. Таким образом, богатые залежи карбонита и спайса андрис сделали Корос столицей межзвездной империи еще до появления гиперпространственных технологий.

Сейчас все эти способы забыты, но спайс не теряет популярности. Различные его виды – коих существует более десятка – используются в качестве консервантов, сильных вкусовых добавок для пищи и вина, лекарств в медицине и психиатрии, а также как наркотик (последнее его свойство настолько широко известно, что термин «спайс» нередко используется для обозначения любого наркотического вещества).

Самый распространенный подвид спайса – андрис, или белый спайс. Этот стимулятор был найден на сотне тысячах миров, однако в идеально чистом состоянии добываемый лишь на Севаркосе. На этой планете также есть залежи черного спайса, или карсунума. Родина тви’леков Рилот славится высококачественным риллом – минеральным спайсом, действующий как лекарство и наркотик. За несколько тысячелетий до падения Республики был открыт новый, сильнодействующий вид – глиттерстим, добываемый из коры пустынного мира Кессель. Как и рилл, глиттерстим имеет и целебные, и наркотические свойства, но более всего он известен благодаря галлюциногенному эффекту и бесконечно изучается из-за возможности наделять разумных существ недолгой, ограниченной формой телепатии (некоторые ученые считают, что глиттерстим только усиливает существующие способности, а тех, кто не владеет телепатией, наделяет улучшенным пониманием невербальной коммуникации). К другим известным видам спайса относятся армуду, авабуш, Круши-и-Поджигай, глиттерилл (дорогая смесь глиттерстима с риллом, вызывающая сильное привыкание и запрещенная во множестве миров), ги’лан, касотти, лумни-спайс, пайрепенол, Сансанна, «вдох» (уличное прозвище ганнарианского нарко-спайса), Буря, тирефин и яррок.

Имперская служба контроля за перевозкой спайса арестовывает Хана Соло и Чубакку.

Ценность спайса заставила Республику установить контроль над его добычей и торговлей, а также посылать разведчиков на поиск новых галактических месторождений. Однако цена и масштабы разработок сильно бы ударили по карману индивидуального предпринимателя, который надеялся выгодно продать его более крупным организациям. Горнодобывающие компании, фармацевтические мегакорпорации, а также планетарные и секторальные правительства имеют традиционное неписанное право на добычу спайса; нелегальные же операции чаще всего связаны с хаттскими кажидиками, бандами тви’леков и синдикатами работорговцев. Тем не менее, ситуация не всегда столь однозначна: у мегакорпораций и правительств бывают незаконные точки разработки, а многие хатты и другие криминальные боссы владеют вполне законными лицензиями на торговлю.

Хотя на отдельных планетах процветает незаконная продажа спайса, в целом, галактическое сообщество боится разрушений, которые могут причинить «глотатели глита» - а потому существует множество норм, регулирующих уровень добычи, степень очистки, использование и (часто весомое) налогообложение для торговцев спайсом. Из-за этого легальная торговля требует немало времени и не приносит много прибыли – тем самым открывая огромные перспективы для черного рынка. В таких случаях спайс либо добывается подпольно, либо полностью или частично изымается из легально добытого количества; затем он перевозится контрабандистами и либо просачивается в легальные каналы с помощью фальшивых лицензий, либо попадает к потребителю через сеть агентов.

Руководствуясь желанием снизить количество нелегальных операций и зависимых от спайса, Империя установила строгий контроль над производством, национализировав множество шахт и продолжив наблюдение за оставшимися. На самом деле, ее истинным намерением было не запретить торговлю спайсом, а просто прибрать ее к своим рукам. Производство спайса существенно увеличилось за времена Империи, а Кессел и Севаркос стали планетами-тюрьмами, куда засылали как обыкновенных преступников, так и политзаключенных. Империя позволила

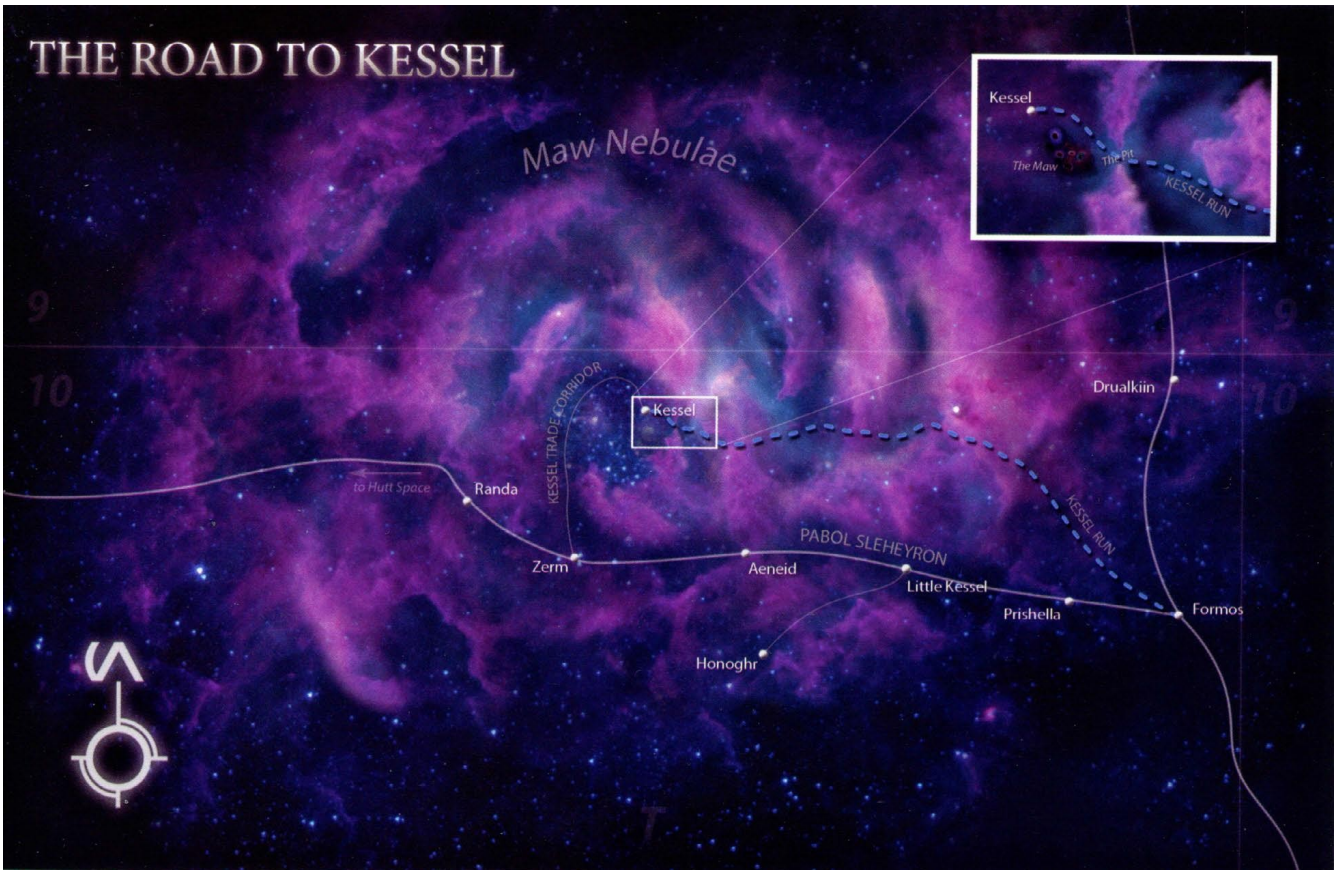
Галактической Спайсодобывающей Гильдии – древней организации, которая в тот период стала мелкой корпорацией – остаться на Мон Газзе, но при этом использовала крупную часть ее ресурсов для военных нужд. В этом и заключалась суть: ведущие компании продавали большую часть легального спайса, но в то же время Империя стала крупным игроком на черном рынке. Криминальные боссы, которые хотели остаться при своем бизнесе, были обязаны пожертвовать некоторое количество груза имперским патрулям (кроме того, немало моффов из удаленных территорий разбогатели, приказывая своим патрулям не трогать определенные суда).

Новая Республика и ее преемник, Галактический Альянс, пытались устранить накопившиеся нарушения в торговле. Криминальные боссы лишились своей доли на рынке, а тюремные колонии на Севаросе и Кесселе были ликвидированы (в итоге, операциями на последнем стал руководить Ландо Калриссиан, проводя добычу с помощью дроидов-рабочих). Но старые коррупционные схемы было не так легко пресечь, и торговля спайсом продолжала процветать.

Считается, что спайс легче всего купить в мирах Кольца, однако его с равной вероятностью можно найти в любом уголке галактики. Правда, большинство из его планет-источников расположены за территорией Ядра по двум причинам: во-первых, все центральные месторождения уже были выработаны за тысячелетия, а во-вторых, на периферии меньше ощущается контроль со стороны Корусанта.

Самый известный маршрут для перевозки спайса является и самым коротким. Собственно, Кессельский Пробег – узкий коридор, проходящий в опасной близости от скопления черных дыр, Утробы. За ним находится Яма – участок космоса, кишащий астероидами, а возле Формоса он пересекается с Пабол Слейхерон, идущим от Пространства Хаттов в сторону Ядра и к Торговому Маршруту Триеллус в сторону Кольца. Уважающие закон космические путешественники (и наименее рискованные из контрабандистов), ведущие дела на Кесселе, обычно покидают Пабол около Зерма и устремляются по Кесселскому Торговому Коридору, где много патрулей, но и безопаснее навигация. Данная сеть маршрутов часто называется Кессельским Пробегом, хотя такая вольность может только рассмешить контрабандистов.

На Триеллусе также хватает кораблей со спайсом: Рун является стартовой точкой для Коридора Смертельного Ветра, ведущего на Рилот, что у Кореллианского Пробега, а тот в свою очередь пересекается с Триеллусом возле Татуина, затем устремляясь в сторону Ядра, к Мон Газзе. Мон Газза лежит во главе Пробега Спайса Лланик – перегруженного маршрута, соединяющего множество миров, знаменитых среди контрабандистов: Лланик, Магравия, Соккорро, Андаласа, Джермак и Мидани, после чего заканчивается в секторе Пармик, в месте, столь удачно названном Конечная Спайса. Потом большая часть груза отправляется по Маршруту Пяти Завес на Верджессо. Триеллус, Коридор Смертельного Ветра и Кореллианский Пробег иногда называют Треугольником Спайса.



Теневые космопорты галактики

Для контрабандистов – и просто тех, кто терпеть не может таможенные формальности и до отказа заполненные датапады – грязная посадочная площадка может стать куда более приятным местом, чем сияющий имперский космопорт.

Территории, где законные ограничения можно с легкость обойти (или они вообще не существуют как таковые), принято называть теневыми портами. Варианты их так же бесконечны, как и виды организованной преступности. Существуют космопорты, которые настолько переполнены, что часто там становится не до соблюдения формальностей (Байблос, Тайтон); процветающие земли, пришедшие в упадок (Абрегадо-рай, Орд Мантелл); порты, где давным-давно забыли о законах вообще (Аттахокс, Нар Шадда); а также мобильные посадочные площадки, успевающие опережать силы порядка («Авантюра странника», Невероятный Путешествующий Космопорт Омза).

Ниже представлены самые известные теневые порты.

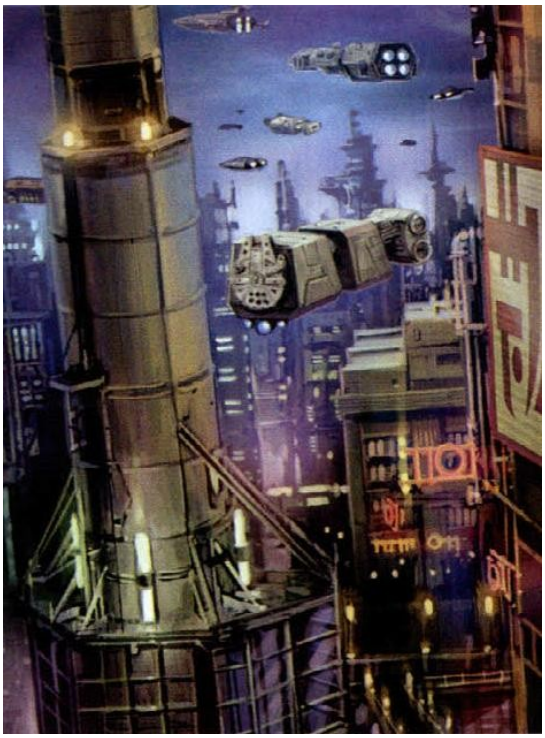
Маленькая серая сфера **Богдена** окружена множеством лун – остатки мирков, разорванных на части перекрывающимися гравитационными полями различных небесных тел. Здесь хватает мест для приземления, где можно заниматься абсолютно любой деятельностью. Однако путешественники предупреждают: угонщики кораблей, охотники за головами и воры – обычное зрелище в этой не обремененной законами части галактики.

Ветхий космопорт на болотистой планете, носящий имя **Свободный Порт Гелгелар**, управляется кланом салластанцев, подозрительно относящимся к чужакам. Независимые рабочие выстроили вокруг него посадочные площадки – многие из которых не могут выдержать вес крупного судна и оттого погружаются в болотную грязь. Разве что рабы удостаиваются особого внимания со стороны безразличных посетителей этого места.

Иногда пилоты оказываются бок о бок с пилигримами, желающими лицезреть овеянное тайной каменное Святилище Куру.

Теневой порт **Каттада**, расположенный на территории Колоний, словно был перенесен из головидео в реальность – прекрасный мир теплых морей, густых лесов и белых пляжей. Его столица и одновременно крупнейший космопорт, Галеода, славится утонченной архитектурой, изысканной пищей и вином, а, кроме того, смелыми пилотами - которые, скажем так, никогда не откажутся от рискованного дельца.

Контрабандисты, которые решили отойти от дел, но не желают выходить из игры полностью, нередко находят пристанище на **Кейорине**. Данная планета – популярное место для престарелых и «завязавших» контрабандистов, чьей второй карьерой стало предпринимательство или финансирование коллег. Самый уважаемый из них является неофициальным правителем Кейорина и получает титул босса. Тем не менее, уход на пенсию вовсе не означает избавление от грехов прошлого и снятие награды за поимку – а потому это место недаром называют Миром Охотников.

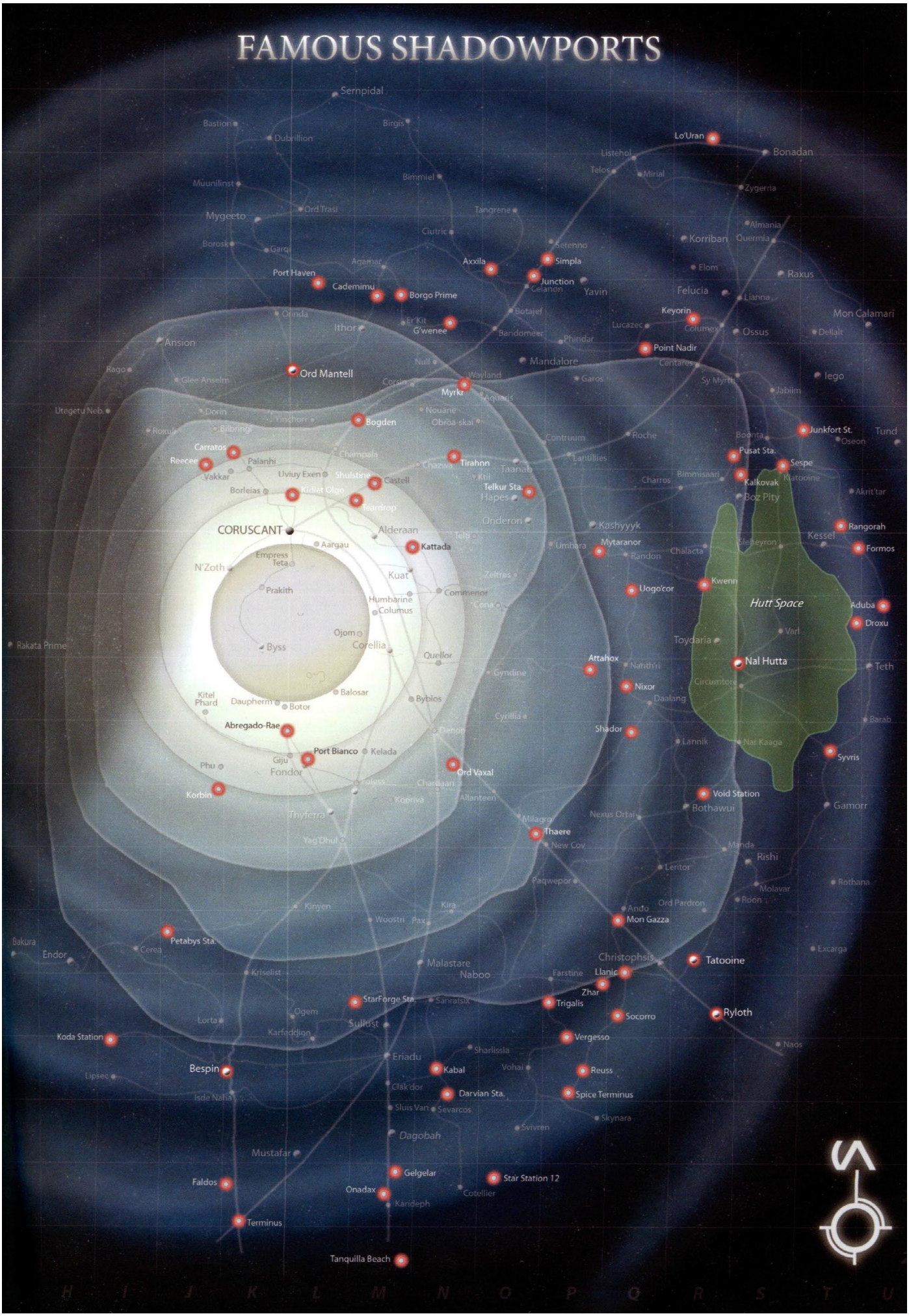


Запущенная часть нар Шадды.

Видавшие виды космопорты планеты **Лланик** – идеальное пристанище для тех, кто торгует спайсом. Здесь часто оказываются незаконно провезенные грузы, пришедшие или отправляющиеся на Рилот, Кессел, Мон Газзу, Соккоро, а также в Остановку Спайса и Пространство Хаттов. Многие юные контрабандисты начинали свою карьеру здесь, выискивая мелкие контракты в легендарных обшарпанных кантинах. Частые имперские рейды только прибавляют посетителям острых ощущений.

Терминус мог бы быть процветающей планетой, если бы не располагался так близко к галактическому краю. Тем не менее, благодаря проходящим через его систему Хайдианскому Пути и Кореллианскому Торговому Отростку, здесь очень интенсивное движение. Странного вида корабли из Дикого Космоса и Неизведанных Регионов прилетают именно сюда.

Самый большой из астероидов в системе Либея, **Верджессо Прайм**, - место встречи контрабандистов, пиратов, повстанцев и тайных агентов, связанных с теневым бизнесом Тенлосского синдиката, контролирующего астероид с помощью корпорации «Перевозки Ороро». Верджессо Прайм делится на три основных части: порт («Устройство»), великое множество магазинов, баров, услуг и временных жилищ («Жизнь»), а также укрепленный бункер управления («Центр»).


FAMOUS SHADOWPORTS
Sernpidal
Bastion
Dubrillion
Birgis
Lo'Uran
Bonadan
Listehol
Telos
Mirial
Muunilinst
Bimmiel
Zygerria
Mygeeto
Ord Trasi
Tangrene
Almania
Ciutric
Korriban
Quermia
Borosk
Garqi
Serenno
Agamar
Axxila
Simpla
Elom
Raxus
Port Haven
Cademimu
Borgo Prime
Junction
Celanon
Yavin
Felucia
Lianna
Orinda
Botajef
Keyorin
Mon Calamari
Ithor
Er'Kit
G'wenee
Lucazec
Columex
Ossus
Dellalt
Ansion
Bandomeer
Phindar
Point Nadir
Null
Mandalore
Centares
Rago
Ord Mantell
Wayland
Iego
Glee Anselm
Corsin
Myrkr
Garos
Sy Myrth
Jabiim
Aquaris
Utegetu Neb.
Dorin
Nouane
Yinchorr
Bogden
Obroa-skai
Roxuli
Bilbringi
Contruum
Roche
Boonta
Junkfort St.
Tund
Oseon
Carratos
Champala
Pusat Sta.
Reecee
Palanhi
Chazwa
Tirahnn
Lantillies
Sespe
Vakkar
Uviuy Exen
Shulstine
Castell
Ktil
Taanab
Charros
Bimmisaari
Kalkovak
Klatooine
Borleias
Kidlet Olgo
Telkur Sta.
Hapes
Akrit'tar
Teardrop
Boz Pity
Onderon
Kashyyyk
Rangorah
CORUSCANT
Alderaan
Telti
Kessel
Aargau
Kattada
Umbara
Mytaranor
Sleheyron
Formos
Empress Teta
Randon
Chalacta
N'Zoth
Kuat
Zeltros
Kwenn
Prakith
Commenor
Uogo'cor
Humbarine
Columus
Cona
Hutt Space
Aduba
Droxu
Ojom
Varl
Rakata Prime
Byss
Corellia
Toydaria
Quellor
Attahox
Nal Hutta
Teth
Gyndine
Narith'ri
Circumtore
Nixor
Kitel Phard
Dauphern
Botor
Balosar
Byblos
Daalang
Cyrillia
Barab
Abregado-Rae
Denon
Shador
Lannik
Nar Kaaga
Port Bianco
Kelada
Syvris
Giju
Phu
Fondor
Ord Vaxal
Chardaan
Korbin
Foless
Kooriva
Allanteen
Void Station
Bothawui
Gamorr
Thyferra
Milagro
Nexus Ortai
Thaere
Yag'Dhul
New Cov
Manda
Rishi
Leritor
Paqwepor
Rothana
Molavar
Kinyen
Kira
Ando
Ord Pardron
Roon
Woostri
Pax
Mon Gazza
Petabys Sta.
Bakura
Cerea
Excarga
Endor
Christophsis
Tatooine
Malastare
Naboo
Kriselist
Farstine
Llanic
Zhar
StarForge Sta.
Sanrafsix
Trigalis
Ogem
Socorro
Ryloth
Lorta
Sullust
Karfeddion
Koda Station
Vergesso
Naos
Sharlissia
Eriadu
Bespin
Kabal
Vohai
Reuss
Lipsec
Clak'dor
Darvian Sta.
Spice Terminus
Isde Naha
Sluis Van
Sevarcos
Skynara
Svivren
Dagobah
Mustafar
Gelgelar
Star Station 12
Faldos
Onadax
Cotellier
Karideph
Terminus
Tanquilla Beach
H I J K L M N O P Q R S T U

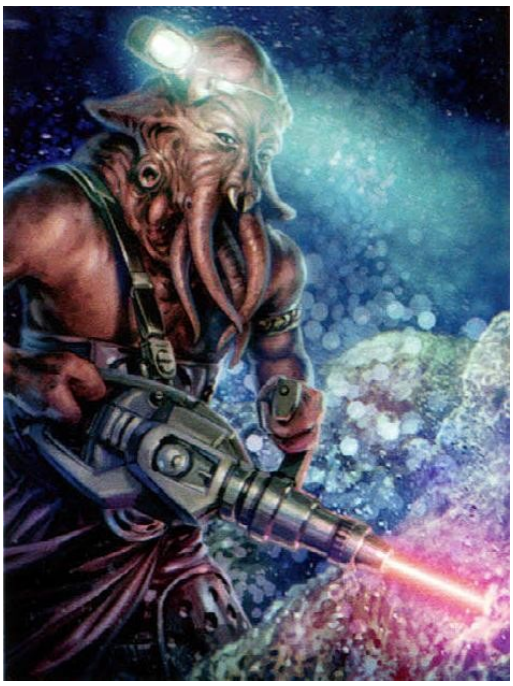
Планеты и иные важные объекты Пространства Мон Каламари

Как и несколько других развитых цивилизаций (включая ситхов и хергликов), мон каламари создали свое межзвездное объединение без какого-либо вмешательства Республики. Математик Кью-Виза считается создателем первого кавитационного гипердвигателя, который – будучи, в целом, медлительнее стандартной кореллианской модели – позволил судам мон каламари создать колонии на Руисто, Мантане и Хинакуу в период с 4400 до 4200 г. ДЯБ.

Адмирал Ча Ньяталь

Эти владения уже тогда грубо отметили территории нынешнего Пространства Мон Каламари. Несмотря на природное любопытство, местные жители имели строгий запрет на строительство империй, обоснованный как с практической (возможности кавитационных гипердвигателей), так и психологической (желание спрятать собственные поселения среди надводных «рифов») стороны вопроса.

Однако куаррены, занимающиеся добычей ископаемых на дне, не разделяли энтузиазм соседей по планете. Вместо того, чтобы тоже заняться исследование космоса, они неожиданно обнаружили в себе талант к конструированию орбитальных доков. Богатые металлом астероиды, разбиваемые на части шахтерами-куарренами в вакуумных костюмах, стали материалом для строительства верфей нулевой гравитации и сухих доков, которые вскоре обвили голубую сферу планеты. Боясь остаться ни с чем, они, тем не менее, построили колонии на нескольких необитаемых планетах Пространства Мон Каламари, включая Миннтуин, Бучич и Паммат.



Куаррен-шахтер

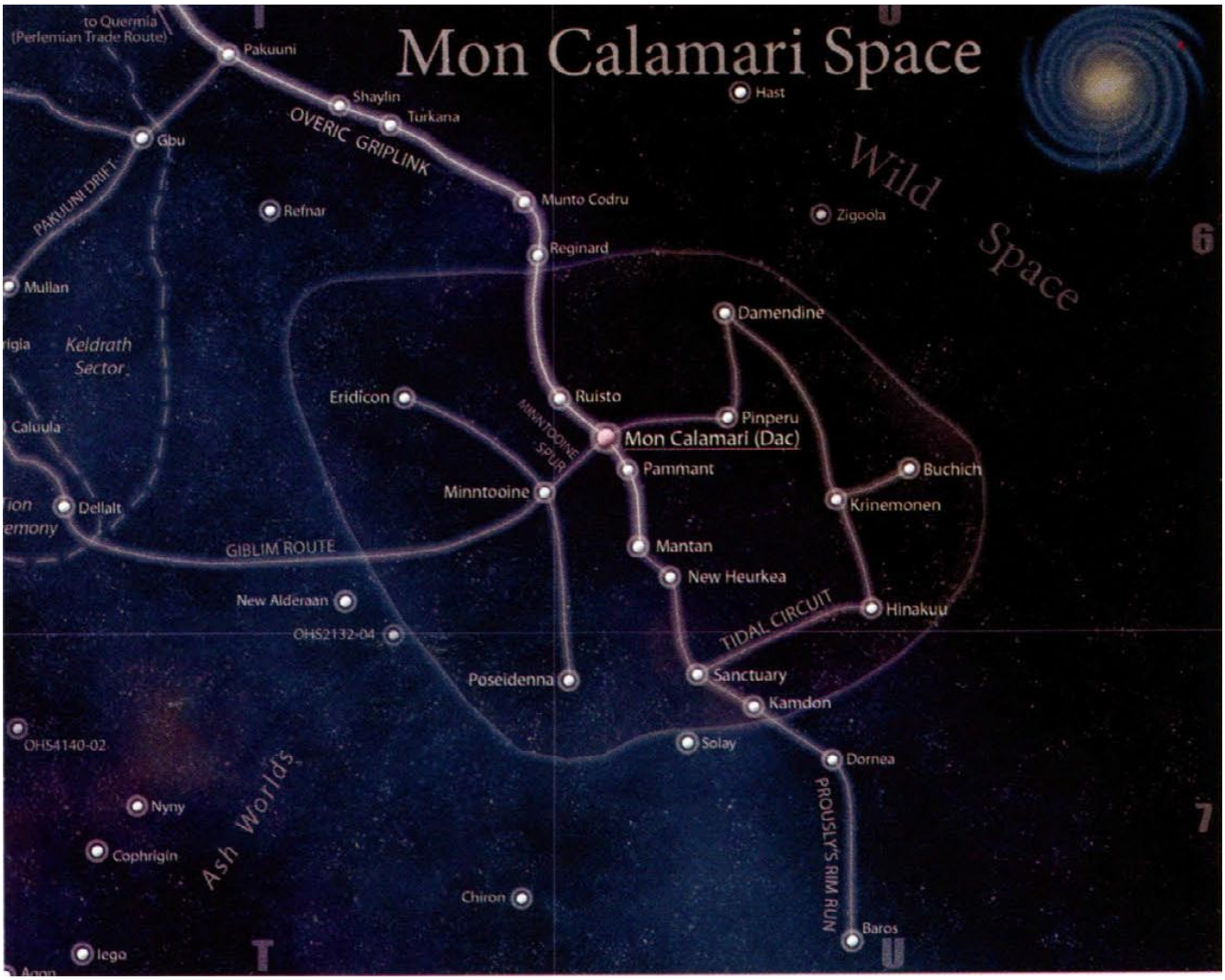
Долгие столетия мон каламари и куаррены общались только с теми расами, чьи планеты расположены неподалеку от их собственной – например, с лампроидами Фиорна и веубгри родом с мира Гбу. Но в 4166 г. ДЯБ разведчики Республики, продвигаясь через «расчищенный участок» гиперпространства (который стал частью Перлемианского Маршрута, стремящейся в сторону Кольца), вышли на связь с кораблями мон каламари возле планеты Риусто. Несмотря на это историческое событие, взаимоотношения между двумя расами стали развиваться лишь через столетие. Только самые смекалистые торговцы Кольца сумели разглядеть потенциал в планетарных верфях, готовых вот-вот сравняться с лучшими образцами центральных миров.

В последние годы существования Старой Республики, Пространство Мон Каламари получило право представительства в Сенате в качестве союзной

территории. Однако Войны Клонов раскололи регион напополам: планеты, подчинявшиеся куарренам, поддержали Лигу Изоляционистов, действовавшую бок о бок с сепаратистами графа Дуку. На Паммате и Миннтоине, под руководством куарренских Добровольных Инженерных Войск Дакка, производились осадные фрегаты и боевые крейсеры, призванные усилить военную машину КНС.

Империя не делала разницы между двумя воюющими сторонами региона. После становления Палпатина началась блокада планетарных верфей, что привело к восстанию мон каламари и вынужденному отступлению захватчиков. Вновь обретя свободу, Пространство Мон Каламари спешило оказать поддержку Повстанческому Альянсу. Звездный крейсер MC80, построенный на местных верфях, оказался достойным образцом в противостоянии двух фракций, несмотря на официальную позицию нейтралитета, высказанную Советом Каламари.

Сразу же за поражением Империи в ходе Эндорской битвы, Пространство Мон Каламари стали одним из первых членов недолго просуществовавшего Альянса Свободных Планет. Кроме того, оно пережило несколько реструктуризаций правительства и послужило главной составляющей Новой Республики и, в конце концов, Галактической Федерации Свободных Альянсов.



Планеты и иные важные объекты Эндора и сектора Модделл

Сектор Модделл расположен невероятно далеко от Кореллианского Торгового Отростка и в то же время пугающе близко к Неизведанным Регионам. Собственно, он и входил в состав последних вплоть до финальных

столетий существования Республики, а отдельным сектором стал в 50 г. ДЯБ. Среди его соседей – секторы Спар и Абджек во Внутреннем Регионе Зума, а также секторы одноименного Внешнего Региона: Какани, Сугаи, Фусаи и Айкеномин.

Из-за малого количества трафика, гиперпространственные перемещения в регионах Зума очень медленные и порой небезопасные. Что касается сектора Модделл, то здесь дела обстоят еще хуже: он буквально наводнен пространственными аномалиями, а путешественники утверждают, что полеты здесь сродни хождению на цыпочках через минное поле. Большая часть кораблей летает по Пробегу Хоуч между Аннаджем и Вашей; местные миры, включая Векс, Квину и Зуб Куны образуют так называемые системы Внутреннего Модделла. Во Внешнем Модделле число кораблей становится ощутимо меньше.

Лишь горстка жителей галактики слышала об этом удаленном регионе – но все изменилось, когда Империя выбрала его для возведения масштабной конструкции. Центром проекта стала Лесная Луна Эндора, богатая на минералы и удаленная от глаз посторонних наблюдателей. После смерти Палпатина в ходе Эндорской Битвы, здесь находилась штаб-квартира Альянса, но вскоре она исчезла из-за появления рейдеров-нагаи, пришедших со Спутника Беш. Немногие предприниматели пытались развивать в секторе туристический бизнес, однако из этого ничего не вышло; единственной прибыльной деятельностью здесь стала торговля наркотиком Рокна Блю. В Новой Республике и Галактическом Альянсе интересы сектора представляла доминирующая раса – айроу.

Сектор Модделл включает около двух сотен необитаемых систем, начиная от безымянных красных карликов и заканчивая юными голубыми гигантами в сердце туманности Монсуа. Кроме того, данный сектор теоретически должен простираться еще на сотню парсеков в Дикий Космос, в сторону Фиррерре и Бакуры, и там должны находиться тысячи тысяч неизученных систем.

Аннадж, известная среди айроу под именем Каннидж Бар, - столица сектора Модделл и обычно первая остановка кораблей, летящих в сторону Кольца по Торговому Маршруту Спар и Пределу Модделл (оба из этих маршрутов затем впадают в Цереанский Пробег и устремляются к Кореллианскому Торговому Отростку). Покрытая туманом планета быстро стала процветающей во время строительства второй Звезды Смерти.

Около миллиарда шахтеров, фермеров и заводских рабочих считают своим домом четыре обитаемых планеты и их луны в системе **Овайс**. Овайс III – забытый промышленный мир, в то время как на Овайсе IV находятся богатые залежи газа тибанна.

Четвертая планета **Тоннера** покрыта мелководными солеными морями, среди которых попадаются крошечные островки суши. Ее обитатели-тоннеры выращивают личинок с Майя Ковел и промышляют ловлей моллюсков.

Квина – сине-фиолетовая луна, затерянная среди зеленого сияния газового гиганта Ханчин. Этот дикий, прекрасный мир, освещенный небесным светом Ханчина, удваивается в населении в середине зимы, когда миллионы раскаявшихся грешников с Ваши совершают ежегодное паломничество.

Миры Куны получили свое названия из-за того, что образуют часть созвездия Куны, видимую в ночном небе Майя Ковел. **Зуб Куны** – загроможденная индустриальная планета, рядом с которой есть небольшая орбитальная верфь; после Эндорской битвы она стала известна как центр производства опасного наркотика Рокна Блю. **Глаз Куны** – юный голубой гигант, окруженный безжизненным протопланетарным диском. В нем много

ценных минералов, а потому в звездной системе нередко можно видеть разведчиков. **Кулак Куны** и **Рог Куны** – красные гиганты, находящиеся на грани своего звездного существования и окруженные пестрой коллекцией необитаемых миров. Третья планета **Хвоста Куны**, известная в Модделле как Сарафус, - завязанный на приливы пустынный мир, кишащий древними, странными руинами. Многие из них служат в качестве убежищ для исследователей, охотников за сокровищами и беженцев.

Майя Ковел – обдуваемая ветрами родина айроу, стройных гуманоидов, которые широко распространились по галактике и стали главной силой в регионах Зума.

Проектор орбитального щита на Лесной Луне Эндора.

Являясь де факто владением айроу, **Ваша** – дом для покрытой хитином расы с кастовым обществом, получившей в Модделле репутацию неутомимых шахтеров и работников, однако презираемой за странные привычки в пище и хранение нужных вещей в преджелудочном мешке. Вашанские касты получают приказы от стоящих наверху теократов; жители планеты, обладающие высоким социальным положением, совершают регулярные паломничества на Квину.

В системе **Векс** находится сразу две обитаемых планеты: Большой Векс – болотистая сфера, где обитают островитяне-рыбаки и члены секты Ффиб (называющей планету Далеким Владыкой), в то время как на Поясе царят сварливые исследователи космоса, пилоты фрахтовщиков и гиперпространственные разведчики. Название системы связано с тем фактом, что она нередко является стартовой точкой для исследований туманности Монсуа.

Тринделло – белый карлик, вокруг которого вращается скалистый безжизненный мир с одной луной. Для пролетающего мимо пробота она вряд ли будет представлять какой-то интерес. Однако именно здесь растут гигантские деревья – тринделльские дубы, чья твердая древесина ценится в секторе в качестве строительного материала.

Что касается информации об **Эндоре**, см. раздел «Планеты галактики».

Врата Эндора – черная дыра, расположенная в опасной близости возле Предела Овайс. Несмотря на то, что она имеет четкую форму и не слишком большие размеры, легенды о странных происшествиях около Врат постоянно гуляют по галактике. Например, в них говорится о кораблях, которые

дрейфовали в этой месте и чьи капитаны заявляют, что они успели побывать на другой стороне галактики перед самой погибелью звездных систем.

Фрахтовщик доставляет сырье в систему красного карлика Мурк.

Мурк – красный карлик, невидимый невооруженным глазом с поверхность любой планеты Модделла. Он получил известность в качестве предпоследней остановки на Трубопроводе Святилища – хрупком гиперпространственном маршруте, построенной на средства Империи, чтобы соединить место строительства Звезды Смерти с Торговым Маршрутом Римма и Кореллианским Торговым Отростком. После Эндорской битвы, из-за краж S-усилителей и естественного процесса разложения, маршрут исчез с лица галактики.

Пульсар Дин – остатки сверхновой, взорвавшейся около 5000 г. ДЯБ. Его магнитные поля затрудняют передвижение по Маршруту Тринделло-Эндор; они же уничтожили бесчисленное количество гипердвигателей. Пульсар окружен туманностью сияющих газов, известной среди эвоков под именем Сердце Короля Горакса – это связано с легендой о том, что золотое солнце системы захватило в плен древнего правителя.

Три обитаемых мира **Зорбии** расположены на границе туманности Монсуа. Жители планеты, предположительно кореллианского происхождения, - неорганизованные банды пиратов, столетиями охотящиеся на территории Модделла.

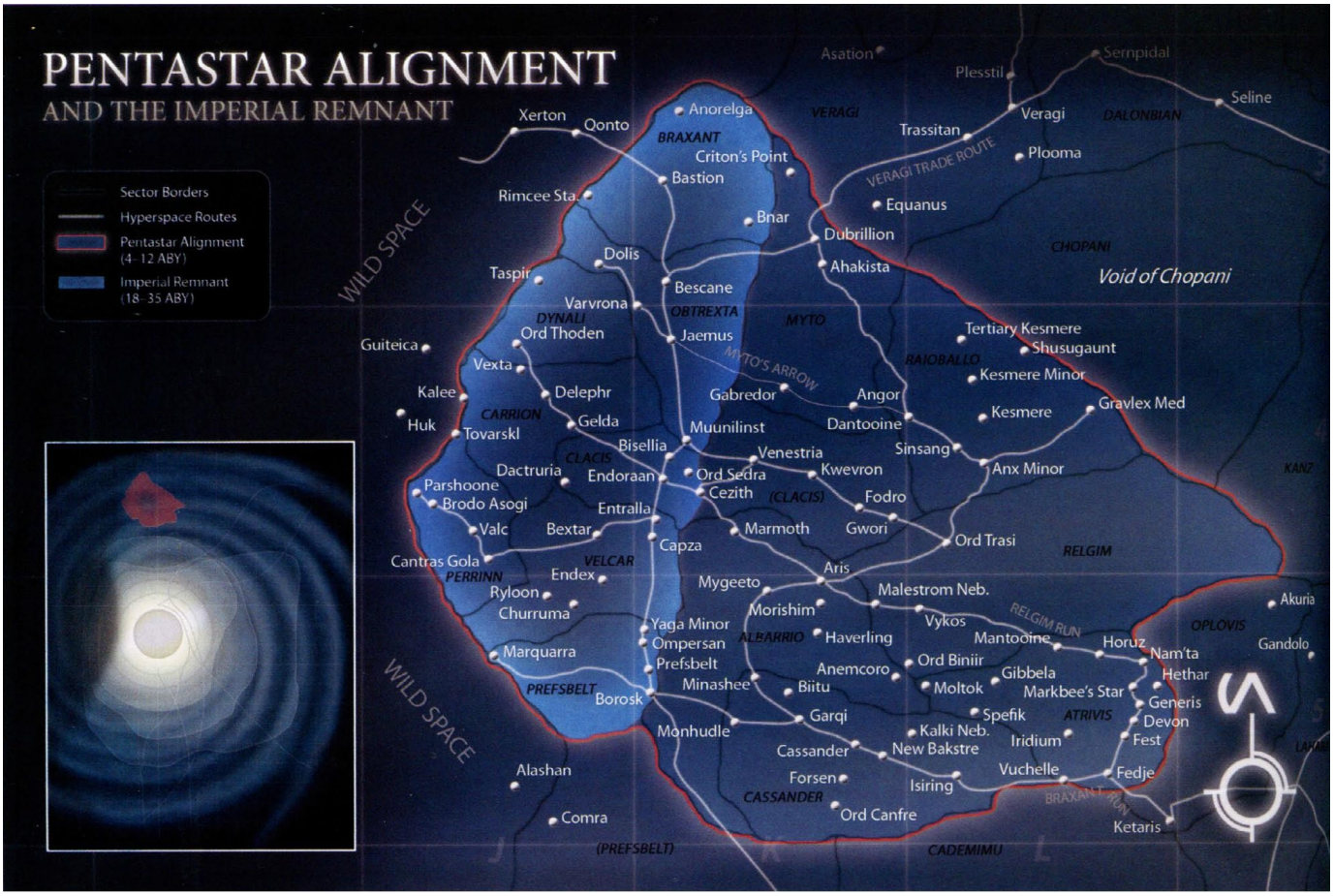
Туманность Монсуа – пенящееся облако пыли и газа, в чьем центре расположено скопление голубых гигантов и бурых карликов. Квинтет звезд во внешней его части, известных как направления **UR-1060**, **UR-2650**, **UR-3741**, **UR-8827** и **UR-9353**, десятилетиями сопротивлялись детальному изучению разведчиками.

Саньясса – мир беззакония, на котором обитают мародеры – гладкокожие убийцы и космические пираты, промышляющие во внешних территориях сектора. За десятилетия до начала Эндорской битвы, племя мародеров потерпело крушение над поверхностью Лесной Луны.

Аст Кикори – самый отдаленный из миров, признающий власть Аннаджа, зеленая сфера, покрытая полями и небольшими фермами. Орбитальный лифт соединяет планету с кольцом телескопов и астрографической исследовательской станцией, которая и дает ей (а также множеству миров в непосредственной близости) префикс в названии. В данный момент все эти

приспособления находяться слишком далеко от края изученного космоса и уже не играют такой роли, как прежде. Путешественники, желающие пролететь по Бакурианской Трассе в Дикий Космос, могут найти здесь перевозчика.

Карманные империи



Империя продолжила существовать после Явинской битвы, хотя ее территории оказались опустошенными войной и разделенными между многочисленными претендентами на власть: Сейтом Пестажем, Йсанной Айсард, Центральным Комитетом Гранд Моффов, гранд адмиралом Трауном, различными вариантами Имперского Правящего Совета – и, конечно, возрожденным Императором.

У нее не было шанса вернуться к прежнему величию. Первый удар по ее целостности нанес Траун, заручившийся поддержкой нескольких важных военачальников, оттеснивший остальных на второй план и одержавший существенную победу над Республикой в битве за Билбринджи в 9 г. ДЯБ. Второй – последовал менее чем через год: завоевательные кампании Трануа напомнили множеству офицеров о мощи объединенной Империи, и они стали получать загадочные приказы прибыть в Глубокое Ядро, где (как до сих пор считалось) нашли укрытие множество военачальников. Эти распоряжения посылал возрожденный Дарт Сидиус, вскоре направивший армады в сторону планет Глубокого Ядра, находившихся под властью Республики.

Однако вскоре головокружительные успехи Империи сменились полосой неудач: многочисленные проимперские объединения стали воевать между собой (данные события получили название Имперский Бунт), а Сидиусу оставалось лишь удовлетворенно наблюдать за происходящим. Кроме того, некоторые предполагали, что именно он управляет силами конфликта, натравливая друг на друга с помощью Темной Стороны. Когда война

закончилась, Палпатин вновь заявил о себе и начал атаковать Новую Республику с помощью Галактического Оружия – уничтожителя планет, благодаря которому не было необходимости покидать тронный мир Бисс. Именно оно, а также темная харизма Палпатина вызвала волну страха, прокатившуюся по галактике. В ходе противостояний между фракциями, были сведены на нет все успехи Трауна по части объединения разрозненных имперских территорий.

Когда Сидиус умер в третий и последний раз, собранные им силы вновь разделились на мелкие объединения, призванные защитить свои небольшие территории: планеты-крепости, сектора или сатрапии. Менее чем через год Империя вновь возникла как государство, под руководством Временного Совета, расформированного затем Ксанделом Каривусом. Ксандел провозгласил себя новым Императором, однако его силы были уничтожены на Орд Кантрисе имперским роялистом, бароном Д'Аста, а сам он – казнен бывшим гвардейцем Киром Каносом. Еще через год, Гилад Пеллеон совершит очередную попытку реконструкции, однако его владения, сформированные из имперских сатрапий в северном квадранте, будут упорно называться всеми (кроме разве что преданных сторонников Нового Порядка) Осколками Империи.

Содружество Пяти Звезд

Ардус Кайне стал преемником Таркина на посту гранд моффа Внешних Территорий. Тем не менее, он кардинально отличался от своего предшественника: будучи приверженцем идей Нового Порядка и высокой Человеческой Культуры, он не был заинтересован в расширении границ. Получив новые полномочия, Кайне перенес штаб-квартиру Внешних Сверхсекторов на Энтраллу, что в Новых Территориях, известных лояльностью по отношению к Корусанту. Он понимал, что со смертью Палпатина вновь произойдет разобщение имперских территорий (особенно в удаленных регионах), а потому предпочел консолидировать силы вокруг планеты Сартинайниан. Когда Правящий Совет сосредоточился на защите внутренних территорий, Кайне и его союзники основали обособленное, изолированное Содружество Пяти Звезд.

Ардус Кайне, отец-основатель содружества

Глава объединения неоднократно подвергался критике из-за отступления на Новые Территории и, соответственно, потери части владений, перешедших под контроль Республики. На это Кайне отвечал, что все иные преемники Палпатина были некомпетентны, а сам он готов подчиниться любому, кто будет обладать достойным видением будущей Империи. Когда Траун вернулся из Неизвестных Регионов, ему пришлось доказывать правоту собственных слов.

Содружество предоставляло Трауну помощь в военном деле, при этом, фактически не признавая его главенство над территориями, однако Кайне не смог сдержать слова, когда узнал о возрождении Императора: он обязан был выполнить приказ Палпатина и примкнуть к иным имперским объединениям. Включившись в общее дело, он был убит во время операции Теневой Руки. Тем не менее, Кайне оставил после себя ценное наследие: его содружество стало основой

для новой Империи Гилада Пеллеона, созданной через год после смерти Кайне.

Отряд Ноль

Адмирал Блитзер Харрск стал первым из пост-эндорских правителей, когда отказался отступить от Аннажа на Яг'Дхул после уничтожения второй Звезды Смерти. Вместо того, Харрск вместе со своим отрядом отступил в Глубокое Ядро, где присвоил себе ряд звездных систем вокруг Калиста, объявив себя Высшим Лордом-Адмиралом. Пока Корусант был занят иными проблемами, Харрск расширил свои владения, захватив системы в Южном Ядре, включая Абрегадо-рай и планеты, расположенные близко к началу Торгового Маршрута Риммы. Он также пытался расширить территорию, захватив сектор Атравис, что во Внешнем Кольце; данная попытка провалилась сразу после Эндорской Битвы, однако позднее принесла свои плоды.

В отличие от иных претендентов, Харрск поддерживал тесные связи с галактикой за пределами Глубокого Ядра, активно нанимая недовольных представителей имперских сил (яркий тому пример – подчиненные убитого гранд адмирала Батча). Кроме того, он сам активно предлагал помощь другим наследникам Империи, включая Сейта Пестажа в 4 г. ПЯБ и Йсанн Айсард двумя годами позже. Харрск служил возрожденному Палпатину, а после уничтожения Темной Империи, в 12 г. ДЯБ, отступил в западную часть Ядра и начал вновь собирать силы на Атрависе. В итоге, это вылилось в конфликт с Треутом Терадоком, а битва с ним закончилось дипломатическим вмешательством адмирала Даалы. Однако довериться ей было фатальной ошибкой: направив Харрска и еще одиннадцать военачальников на конференцию, что планировалась на Маяке Тсосс, Даала затем отравила всех присутствующих.

Великий Малдруд

Оставшись без приказов Корусанта после Эндорской битвы, адмирал сектора Малдруд, Треутен Терадок, быстро направился на защиту территорий в Среднем Кольце. Он сделал Центарес своей штаб-квартирой и начал захват территорий, находящихся около Перлемианского Торгового Пути, двигаясь как в сторону Ядра, так и к Внешним территориям. Терадок использовал существенные ресурсы для достижения успеха: две верфи (Абхин и Танос), индустриальные планеты (Белдерон, Чаррос, Металорн и Роше), центры торговли (Центарес и Биммисаари), а также Баламак – один из ведущих аграрных миров.

Мини-империя Терадока могла бы процветать и дальше, однако этому помешала его ненависть к Новой Республике и хаттам, а также все нарастающее соперничество с Зинджем, его северным соседом. Ему приходилось постоянно защищать приграничные районы, а, после смерти Зинджа на Датомире, Терадок направился по Перлемианскому Маршруту, собираясь захватить миры Гордианского Предела – в итоге, ввязавшись в трехстороннее противостояние с имперским адмиралом Тереном Рогриссом и республиканским адмиралом Акбаром. Терадок получил превосходство над Рогриссом на территории Узла, задействовав немало кораблей Зинджа, однако вскоре потерпел поражение в борьбе с Акбаром на Маридуне и Таносе. Когда Новая Республика стала наступать сразу по множеству направлений, он был вынужден покинуть собственные территории и улететь на Хакассии, что в Глубоком Ядре, где его собранные воедино флот мог представлять грозную силу.

Терадок ответил на призыв возрожденного Палпатина, вновь отступив к своим владениям после уничтожения Бисса. Он заключил союз с Пеллеоном, воссоздав Красный Отряд. Однако он потерял немало времени и боевых единиц, сражаясь с новым соперником, Харрском. Преданный Даалой, Терадок погиб на Маяке Тсосс.

Империя Зинджа

Напыщенность этого бывшего гранд моффа привела к тому, что в Новой Республике его не принимали всерьез, считая достойным разве что роли злодея в дешевой голодраме. На самом деле, Зиндж (он пользовался только родовым именем) был безжалостным противником и хитрым стратегом, а его разговоры о возрождении Империи в Ядре привлекли внимание лояльных Империи личностей, уставших от хаоса и разочарованных в других военачальниках. Поначалу Зиндж действовал осторожно, объединяя территории вокруг сверхсектора Квелли и формируя собственную военную элиту – «Хищников». Решив проблему безопасности, он вскоре захватил Тионскую Гегемонию, поставил под контроль Корпоративный Сектор и присвоил территорию вокруг Хайдианского Пути, где раньше находились владения гранд моффа Кайне.

Военачальник Зиндж

Несмотря на пограничные конфликты с Терадоком, Зиндж, по большей части, мирно сосуществовал с другими объединениями, такими как Содружество Пяти Звезд и Сиутрикская Гегемония. Однако сам он постепенно становился серьезной угрозой для галактики. Когда силы Новой Республики двинулись в Ядро, корабли Зинджа начали совершать на них атаки. Решив, что настало время для решающего удара, он захватил территории незначительных соперников и начал затяжное противостояние с Ханом Соло и Разбойной Эскадрильей, параллельно используя тайных агентов для подрыва безопасности Новой Республики. Рейд на Куат, до сих пор верный имперским идеалом, мог бы дать Зинчу возможность завладеть вторым супер звездным разрушителем, однако он не удался. Это только разозлило Империю, которая отдала приказ адмиралу Рогриссу тайно поделиться информацией с Ханом Соло. Как результат, Зинч переоценил свои возможности: Рогрисс и Соло понемногу отвоевывали подконтрольные ему территории, а сам военачальник был убит Соло на Датомире.

Правительство Эриаду

Незначительный представитель рода Таркинов, адмирал Сандер Делвардус служил под началом гранд моффа Кайне, защищая сектор Сесвенна. Он отказался последовать за Кайне на Новые Территории и собрал вокруг себя таких же перебежчиков. После Эндорской битвы, он покинул свою штаб-квартиру на Эриаду и двинулся в сторону Ядра, взяв под контроль часть территорий около Торгового Маршрута Римма, простиравшихся до Яг’Дхула. Однако Делвардус не оправдал надежд правящих семей Эриаду: они хотели, чтобы адмирал уделял больше внимание безопасности системы, в то время как он мечтал поскорее захватить планеты вокруг Римма и использовать их

как плацдарм для нападения на центральные миры. Что еще хуже, Делвардус напал на Салласт – один из ключевых миров Новой Республики. Его силы были повержены Сиеном Соввом через год после Эндорской битвы, а сам адмирал сбежал в Глубокое Ядро, где бросил все свои ресурсы на строительство супер звездного разрушителя под названием «Ночной молот». Делвардус новь заявит о себе во время операции Теневой Руки, опустошив Метеллос, что на территории Ядра. После смерти адмирала на Маяке Тсосс, адмирал Даала присвоила его «Ночной молот».

Сиутрикская Гегемония

Карманная империя, состоящая из двадцати главных систем, эта гегемония находилась под управлением Сейта Пестажа, прилетевшего сюда после неудачной попытки заключить сделку с Новой Республикой, о которой узнали Йсанн Айсард и Правящий Совет. Он был убит адмиралом Делаком Креннелом, взявшим гегемонию под собственный контроль. Новый правитель превратил гегемонию в точку сбора адептов Нового Порядка, так или иначе лишившихся власти, и даже предпринял несколько попыток заключить мир с Республикой. Однако он оправдывал дискриминацию не-гуманоидов, занимался разработкой станции-супероружия Пульсар и вел дела с клоном Йсанн Айсард. После того, как Креннел оказал поддержку Трауну, Новая Республика вторглась в гегемонию и уничтожила самозваного принца-адмирала.

Конституционный Протекторат Пракита

Несмотря на многочисленные неудачи соперников, Фога Брилл показал пример успешного выживания в качестве императора-военачальника. Будучи губернатором планеты-крепости Пракит, что в Глубоком Ядре, он укрепил свои владения после Эндорской битвы – на случай нападения Республики, которого так и не случилось. Брилл отказался заключать какие-либо соглашения с другими имперскими объединениями, не покидая надежно защищенные территории Ядра до тех пор, пока Новая Республика не укрепила свою власть на Корусанте. Отрезанный от остальной части галактики, Пракит все больше погружался в бедность и паранойю. В конце концов, Брилл был предан своими же сторонниками: в 18 г. ДЯБ он был убит собственными офицерами, которые вскоре подписали мирный договор с Новой Республикой.

Империя Чиссов

Империя Чиссов – одно из самых могущественных объединений в Неизведанных Регионах, несмотря на малое количество планет, входящих в его состав. Если взять во внимание тот факт, что эта территория была скрыта от остальной части галактики до самой Эндорской битвы, становится неудивительно, почему чиссы не спешат раскрыть собственные тайны.

Сердцем Империи является город Ксаплар на покрытой льдами Ксилле, управляющий более чем двадцатью восьмью колониальными мирами. Население по численность сравнимо с крупными секторами в Мирах Ядра. Однако площадь объединения во много раз превышает территорию, где могли бы свободно разместиться двадцать восемь миров: пути между планетами проходят через бесчисленные звездные системы, как минимум, формально находящиеся под властью и защитой чиссов.

Власть в Империи сосредоточена вокруг Правящих Семей (они же Дома), каждая из которых руководит определенным видом деятельности – включая

науку, сельское хозяйство, образование и военные операции. Кланы, входящие в состав семей, возглавляют носители официального титула «аристокра». Существует несколько звездных флотов, использующихся как для охраны планет (центральные и колониальные фаланги), так и для патрулирования границ (Флот Защиты Чисской Экспансии, который, в свою очередь, состоит из двух подразделений, отвечающих за внешнюю и внутреннюю безопасность). Чиссы видят себя со всех сторон окруженными врагами: ваагари, килликами и прочими опасностями – однако придерживаются мирной философии, никогда не стреляя первыми.

Во время Новых Ситхских Войн, около 1000 г. ДЯБ, агенты Братства Тьмы устремились в Неизведанные Регионы в поисках новых адептов. Именно тогда они перевезли множество чиссов на планету Тьюл. Это был далеко не единственный случай, когда к ним проявили внимание сторонники Темной Стороны – незадолго до начала Войн Клонов, граф Дуку принял чисского генерала Сев'ранс Тан и ее любовника Вандалора в состав армии сепаратистов.

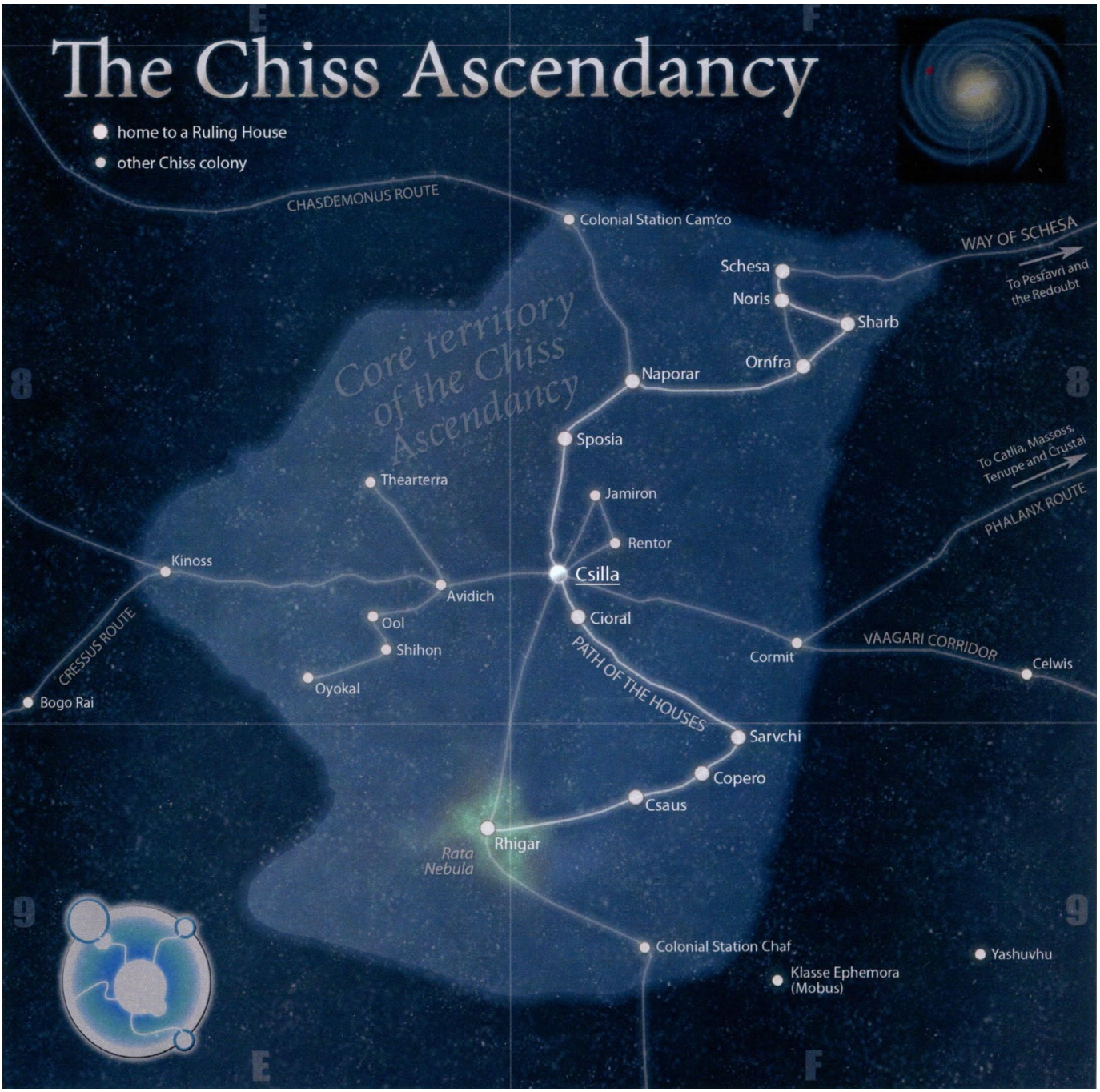
Около 20 г. ДЯБ чиссы изгнали одного из величайших военных гениев, Трауна, за постоянно совершаемые превентивные удары (включая уничтожение членов республиканской разведывательной миссии «Сверхдальный перелет»). После принятия на службу в Империи Палпатина, Траун создал собственное государство в Неизведанных Регионах, Империю Руки, сохранявшее независимость до 19 г. ПЯБ, пока инфильтраторы Новой Республики не уничтожили его клона, призванного стать законным наследником. Империя Чиссов вобрала в себя часть планет Руки, тем самым позволив собственному флоту воспользоваться достижениями Трауна. Разработанный им гибридный «Коготь» (включивший в себя немало элементов имперского СИД-истребителя) вскоре заменил стандартные машины.

Двое чисских разведчиков на Ксилле.

В 28 г. ПЯБ пять правящих семей потеряли власть после того, как наняли килликов в качестве рабочей силы. Еще две семьи, скорее всего, присоединились к их коллективному разуму, в то время как еще три проиграли битву с семьями-соперниками, опиравшимися на помощь пришельцев. В период вторжения юужань вонгов Империя Чиссов посылала пилотов в Новую Республику, а в 36 г. ДЯБ началась территориальная война с килликами, известная как Война Роя.

Ниже представлены все заслуживающие упоминания планеты Империи Чиссов.

Авидич. Удивительный мир высоких пиков и головокружительных обрывов, на котором чиссы выращивают съедобных личинок.



Селвис. Данная колониальная планета, расположенная неподалеку от Коридора Вагаари, когда-то постоянно подвергалась нападению агрессоров, а затем продемонстрировала всю мощь новообразованного Флота Защиты Чисской Экспансии.

Сиорал. Владения Дома Ксапла, урбанизированный мир, тем не менее, контролирующий полдюжины сельскохозяйственных планет Империи.

Коперо. Владения Дома Митт, где расположены самые крупные чисские верфи.

Кормит. Одна из двух основных баз дислокации и снабжения Флота Чиссов.

Крустай. Колония чиссов, основанная за несколько десятилетий до Явинской битвы.

Ксос. Владения Дома Инрокини, центр науки и коммуникации.

Ксилла. Ледяная родина гуманоидной расы чиссов, столица Империи.

Джамирон. Данная планета кажется пустынной, если взглянуть на нее из космоса, однако она скрывает под землей гидропонные сельскохозяйственные комплексы.

Киносс. Еще одна крупная база Флота Чиссов, а также склад брони и амуниции.

Класс Эфемора. В этой системе находится газовый гигант Мобус, вокруг которого живая планета Зонама Секот вращалась вплоть до войны с юужань вонгами.

Напорар. Владения Дома Нуруодо, штаб-квартира Флота Защиты Чисской Экспансии, а, кроме того, планета, несущая ответственность за все центральные и колониальные фаланги.

Ул. Лесной мир, покрытый обширными кругами сельхозугодий.

Ойокал. Аграрная колония с рыбными прудами и колышущимися на волнах скоплениями водорослей, где также обитает раса четвероногих аборигены.

Песфаври. База Флота Чиссов, расположенная возле единственного гиперпути, который ведет к Цитадели.

Цитадель. Скопление звезд на границе Империи, служившее последним оборонительным укреплением в случае нападения врага. Вход в это скопление охраняет космическая станция «Браск Ото».

Рентор. Поселения чиссов на этой планете расположены на айсбергах, медленно плывущих по океанским течениям.

Ригар. Данный снежный мир, управляемый семьей Нуруодо, находится в центре туманности Рата. Здесь же расположена военная академия.

Сарвчи. Владения Дома Чаф, нейтральная планета, на которой проживает еще несколько рас, входящих в Империю Чиссов.

Шихон. Мир беспозвоночных, где по небу летают существа, похожие на воздушные шары, а в океанах плавают медузы размером с крупный город.

Спозия. Владения Дома Сабозин, где расположены лучшие в Империи академии и медцентры.

Теньют. Покрытая джунглями планета, расположенная на Сверкающем Пробеге. Чиссы отвоевали ее у килликов во время финальной битвы Войны Роя.

Теартерра. Неясное космическое тело в системе С-К, страдающее от извержений вулканов, ливней и землетрясений.

Траго. Удаленная планета с базой снабжения, служившая полем битвы во время Войн Роя.

Яшувху. Мир, расположенный на восточной границе Империи. Здесь обитает забытое племя людей, до которого чиссам нет никакого дела.

Катлия, Массосс, Шарб, Норис, Счеза и **Орнфра.** Удаленные колонии, когда-то бывшие владениями нескольких Домов, а затем опустошенные в ходе Войны Роя. Семьи на Катлии и Массоссе примкнули к коллективному разуму килликов, в то время как иные проиграли битву с захватчиком.